SHADOWRUN

CATALYST game labs

Перевод Версия 1.7

ОСНОВНАЯ КНИГА ПРАВИЛ

ВСЕ ИМЕЕТ СВОЮ ЦЕНУ

В мире есть разломы. Они узкие, тёмные и зачастую холодные, но они скрывают тебя. Сохраняют тебе жизнь. Это тени мира и ты живёшь в них.

Ты бегущий в тенях, процветающий на грани, делающий работу, на которую другие не способны. У тебя нет офиса, постоянного дома или проверяемой истории. Ты, то что ты делаешь. Будешь ли ты добиваться справедливости? Сеять семена хаоса? Предавать за деньги? Тебе решать, но будь уверен — если ты ничего не сделаешь, улицы сожрут тебя живьём.

Ты можешь выживать и даже процветать, пока делаешь то, что нужно. Пожертвуй частью своей души ради новейшего снаряжения. Проверь свою волю на прочность изучением новой и опасной магии. Соедини себя с Матрицей, открыв свой разум ревущим потокам данных. Всё что ты делаешь имеет цену, но она может тебя устроить.

***Пятая редакция Shadowrun* является новейшей версией одной из самых популярных и успешных ролевых миров всех времён — слияния человека, магии и машины в антиутопии ближайшего будущего. С правилами создания персонажа, магии, боя, взлома Матрицы, риггинга и многого другого у вас будет всё необходимое для противостояния опасностям Шестого Мира.**

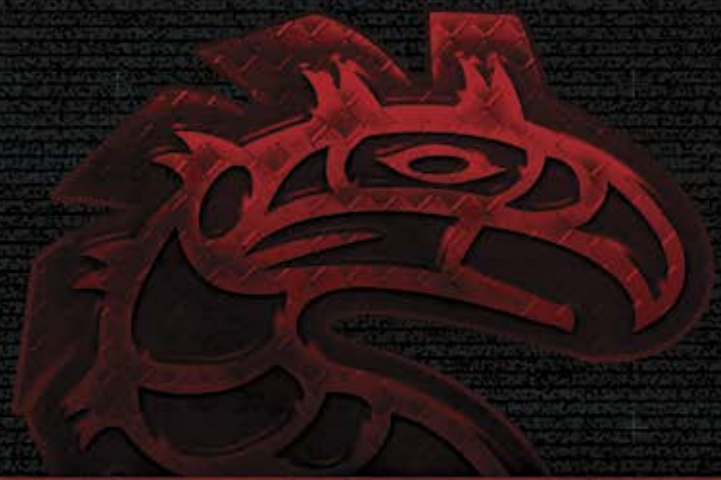
SHADOWRUN
FIFTH EDITION

Under License From

CATALYST game labs

topps

©2013 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Matrix and Shadowrun are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Printed in the USA.



Обо всех найденных ошибках прошу сообщать сюда https://vk.com/club90257205. Поскольку мои знанияни в английском языке, ни в русском, ни в вёрстке, деликатно выражаясь, не исчерпывающие, ошибки явно есть. Мне помогали: Антон Кочетков, Иван Тагильцев, Istrik Ookoo, Александр Осетров, Лиза Бадяева, Max Powers, Станислав Загребельный, Андрей Левин, Алексей Валерьевич, Александр Кудрявцев, Lich Linch, Вадим Баженов, Алексей Мурзенко, Иван Иванов, Ilya Razumov, Денис Рубцов, Леонид Ткач, Алексей Коврижкин, Александр Папшев, Антон Киреев, Vladik1 (http://www.zoneofgames.ru).

Feci quod potui faciant meliora potentes

Переводчик глав: Губкин Михаил
Переводчики рассказов:
"Очередная ночь, очередной бег" - Слав Вольный
"Немного теневой музыки" и "Все варианты" - Антон Сушко

Содержимое

Антиутопия будущего 8

Битва 16

Жизнь в шестом мире 20

Всё имеет свою цену 20
- Магия: расплатись своим разумом 20
- Мегакорпы: расплатись самим собой 21
- Железо: расплатись своей душой 23
- Тени: расплатись своей кровью 24

Где бежать 25
- Северная Америка 25
- Центральная Америка 26
- Южная Америка 27
- Азия 27
- Европа 27
- Африка 27
- Австралия и Океания 27

День твоей жизни 27
- Те кто тебя знает 27
- Делаем грязную работу 28
- Встреча 29
- Чёс 29
- План 29
- Действие 29
- Закончить работу 29

Чем ты можешь заняться 29

Противники 30
- Корпы 30
  - Большая Десятка 31
- Организованная преступность 34
- Банды 35
- Учёные 35
- Потребители маны 35
- Политики 37
- Законники 38
- Под поверхностью 39
- Вне работы 39
- Деньги 39
- Матрица 40
- Музыка 41
- Тридео 41
- Спорт 42
- Еда 42
- Секс 42
- Здравоохранение 43
- Транспорт 44

Общие понятия Shadowrun 46

Игра и вы 46
- Мастер игры и вы 46

Как это работает 46
- Успехи и пороги 46
- Покупка успехов 47
- Глюки 47
- Проверки и пределы 48
  - Проверки Успеха 49
  - Встречные проверки 49
  - Длительные проверки 50
  - Длительные проверки и глюки 50
  - Командные проверки 51
  - Ещё раз 51
- Течение времени 51
  - Боевые Ходы 51
  - Действия 51

Ваш персонаж 52
- Метатип 52
- Атрибуты 53
  - Физические атрибуты 53
  - Ментальные атрибуты 53
  - Специальные атрибуты 54
- Инициатива и экраны состояния 54
  - Инициатива 54
  - Кубик Инициативы 54
  - Счётчики состояния 54
- Умения 55
- Качества 55
- Магия 55
- Матрица 55
  - Дополненная Реальность 56
  - Виртуальная Реальность 56
- Снаряжение 56
  - Кибервэр 56
  - Биовэр 57
- Контакты 58
- Уровень жизни 58

Грань 58
- Эффекты Грани 58
- Восстановление Грани 59
- Сжигание Грани 60

Девочки с пушками 62

Создание бегущего 66

Этап первый: выберите концепцию 66

Этап второй: выберите метатип 69
- Метатипы и Специальные атрибуты 69
- Ментальные и Физические атрибуты 70

Этап третий: выберите Магию или Резонанс 72

Этап четвёртый: покупка Качеств 75

Положительные Качества 76

Отрицательные Качества 82

Этап пятый: покупка Умений 91
- Что значат эти цифры 91
- Ограниченные умения 94
- Знания и Языки 94

Этап шестой: трата ресурсов 100
- Кибервэр и биовэр 100
- Уровень Жизни 101
- Стартовые нюйены 101

Этап седьмой: Трата оставшейся Кармы 104
- Контакты 104

Этап восьмой: Окончательные подсчёты 106

Этап девятый: Последние штрихи 109

Развитие Персонажа 109
- Таблица умений и атрибутов 111
- Изучение комплексных форм 112
- Изучение магии 112
- Качества 112

Умения 134

Виды умений 134
- Активные умения 134
- Знания 134
- Языки 134
- Использование умений 134

Группы умений 135

Рейтинги умений 135
- Специализации 135
- По Умолчанию 136
- Боевые Активные умения 136
  - Автоматы 136
  - Безоружный Бой 136
  - Длинностольное Оружие 136
  - Дубинки 137
  - Клинки 137
  - Метательное Оружие 138
  - Пистолеты 138
  - Стрельба из лука 138
  - Экзотическое Стрелковое Оружие (конкретное) 138
  - Тяжёлое Оружие 138
- Физические активные умения 139
  - Бег 139
  - Выживание 139
  - Выслеживание 139
  - Гимнастика 139
  - Искусство Побега 139
  - Ловкость Рук 139
  - Маскировка 139
  - Ныряние 139
  - Плавание 139
  - Проницательность 139
  - Свободное Падение 140
  - Скрытность 140
- Использование Гимнастики 140
  - Лазание 140
  - Дюльфер 140
  - Провалы и Глюки при Лазании 140
  - Прыжки 140
- Использование Искусства Побега 141
- Использование Проницательности 141
- Использование Бега 142
- Использование умений Незаметности 142
  - Использование Маскировки и Имитации 142
- Использование Выживания 142
- Использование Плавания 143
  - Задержка дыхания 143
  - Оставаться на плаву 143
- Использование Выслеживания 143

Социальные умения 143
- Выступление 144
- Запугивание 144
- Имитация 144
- Лидерство 144
- Обман 145
- Переговоры 145
- Преподавание 145
- Этикет 145
- Использование Социальных Умений 145
- Социальные модификаторы 145
- Использование Выступления 147
- Использование Этикета 147
  - Этикет и Глюки 147
- Использование Преподавания 147
- Использование Лидерства 147

Магические умения 148
- Алхимия 148
- Аркана 148
- Артефакторика 148
- Чувствование 148
- Астральный Бой 148
- Изгнание 148
- Связывание 148
- Контрчародейство 148
- Освобождение 149
- Ритуальное Чародейство 149
- Чародейство 149
- Призыв 149

Резонансные умения 149
- Компиляция 149
- Декомпиляция 149
- Регистрация 149

Технические умения 149
- Аэромеханика 149
- Обращение с Животными 150
- Оружейник 150
- Умелец 150
- Автомеханика 150
- Биотехнология 150
- Химия 150
- Компьютеры 150
- Кибербой 150
- Кибертехнология 151
- Подрыв 151
- Радиоэлектронная Война 151
- Первая Помощь 151
- Подделка 151
- Хакинг 151
- Железо 152
- Промышленная Механика 152
- Замочник 152
- Медицина 152
- Морская Механика 152
- Навигация 153
- Софт 153
- Создание и Ремонт 153
- Использование Подделки 153
- Использование Навигации 153

Умения Вождения 154
- Артиллерия 154
- Пилотирование Аэрокосмических 154
- Пилотирование Воздушных 154
- Пилотирование Шагателей 154
- Пилотирование Экзотических 155
- Пилотирование Наземных 155
- Пилотирование Водных 155
- Создание новых Активных умений 155

Знания 155
- Выбор Знаний 155
  - Специализации Знаний 155
- Уличные Знания 156
- Академические Знания 156
- Профессиональные Знания 156
- Занимательные Знания 156
- Использование Знаний 156

Языки 158
- Язык 158
- Жаргоны 158
- Использование Языков 158
- Социальные умения и Языки 159

Использование атрибутов 160
- Проверки чистых атрибутов 160
  - Самообладание 160
  - Оценка намерений 160
  - Подъём/Перенос 160
  - Память 160

Там, где курят 162

Бой 166

Основы 166
- Последовательность Боевого Хода 166
  - 1 Бросок Инициативы 166
  - 2 Начните Проход Инициативы 166
  - 3 Начните Фазу Действий 166
  - 4. Декларирование и разрешение действий оставшихся персонажей 167
  - 5. Начните новый Боевой Ход 167
- Инициатива 167
  - Атрибут Инициатива 167
  - Значение Инициативы 167
  - Проходы Инициативы 167
  - Изменение Инициативы 168
  - Инициатива и Грань 168
  - Отложенные Действия 169
  - Таймеры предметов и Инициатива 169
- Передвижение 169
  - Обычное движение 169
  - Спринт 170
  - Модификаторы бега 170
  - Фаза Действий 171
- Матричные действия 171

Свободные действия 171
Бег 171
Бросить Предмет 171
Жест 172
Извлечь Обойму Смартгана 172
Изменить Режим Связанного Устройства 172
Несколько Атак 172
Прицельный Выстрел 172
Произнести фразу 172
Упасть Ничком 172
Простые действия 173
Активация Фока 173
Безрассудное Чародейство 173
Вставить Обойму 173
Встать 173
Выстрел из Лука 173
Зов Духа 173
Извлечь Обойму 173
Изменить Восприятие 173
Изменить Режим Стрельбы 173
Изменить Режим Устройства 173
Использование Простого Устройства 173
Метание Оружия 173
Освобождение Духа 173
Подготовка Оружия 174
Поднять/Положить Предмет 174
Приказ Духу 174
Прицелиться 174
Рассмотреть Подробно 175
Скорострел 175
Стрельба очередью или в самозарядном, одиночном или полностью автоматическом режиме 175
Укрыться 175
Сложные действия 175
Астральная Проекция 175
Изгнание Духа 175
Матричные действия 175
Наложить стрелу и выстрелить 175
Перезарядить огнестрельное оружие 175
Призыв Духа 176
Применение Умения 176
Произнесение Заклинания 176
Риггерское Впрыгивание 176
Рукопашная Атака 176
Спринт 176
Стрельба в п. автомат. режиме 176
Стрельба Дл. или Сз. очередью 176
Стрельба из установленного на машину оружия 176
Прерывающие действия 176
Блок 176
Уворот 177
Залечь 177
Перехват 177
Парирование 177
Плотная Оборона 177
Точность 178
Броня 178
Броня и обуза 179
Специализированная Защита 179
Бронебойность 179
Урон 179
Типы ран 179
Физический Урон 179
Оглушающий Урон 179
Модификаторы ран 179
Превышение Счётчика Состояния 180
Специальные типы повреждений 180
Стихийный урон 180
Кислотный урон 180
Холодный урон 180
Электрический урон 180
Огненный урон 181
Урон от падения 182
Урон от усталости 182
Усталость от Бега 182
Усталость от условий среды 182
Голод, жажда и нехватка сна 182
Разрешение боя 183
Последовательность боя 183
Задевающее попадание 183
Перестрелка 183
Модификаторы стрелковых атак 184
Факторы окружения 184
Компенсация модификаторов окружения 184
Видимость 185
Свет/блики 185
Ветер 185
Дальность 185
Отдача 185
Прогрессирующая отдача 187
Одиночные выстрелы 187
Оружие установленное на дроне или технике 187
Ситуационные модификаторы 188
Атакующий бежит 188
Атакующий использует усилитель зрения 188
Атакующий находится в рукопашной 188
Атакующий применяет оружие неосновной рукой 188
Атакующий ранен 188
Атакующий стреляет из движущейся машины 188
Атакующий стреляет из укрытия с формирователем изображения 188
Беспроводной смартган 188
Наведение с Прицеливанием 188
Огонь вслепую 189
Прицельный выстрел 189
Огнестрельное оружие 189
Режимы стрельбы 189
Одиночный Выстрел 189
Самозарядный 189
Самозарядная Очередь 189
Очередь 190
Длинная Очередь 190
Полностью Автоматический режим 190
Огонь на Подавление 190
Дробовики 191
Настройки чока 191
Снаряды 192
Метательное оружие 192
Сюрикены 193
Метательные ножи 193
Гранаты 193
Гранатомёты и ракеты 193
Детонаторы 193
Определение смещения 194
Эффекты Взрыва 194
Взрывы в замкнутом пространстве 195
Несколько одновременных взрывов 195
Луки 195
Арбалеты 195
Артиллерия 195
Артиллерия дрона 195
Сенсорные атаки 196
Сенсорное прицеливание 196
Рукопашная 196
Досягаемость 198
Атакующий совершает натиск 198
Атакующий лежит 199
Атакующий совершает Прицельный Выстрел 199
Персонаж обладает тактическим преимуществом 199
Персонаж использует оружие в неведущей руке 199
Модификаторы окружения 199
Союзник в рукопашной 199
Оппонент лежит 199
Атака касанием 199
Рукопашный урон 199
Несколько атакующих 199
Простой бонус 199
Командная работа в рукопашной 200
Защита в бою 200
Стрелковая защита 200
Рукопашная защита 200
Защищающийся внутри движущегося транспорта 201
Защищающийся лежит 201
Защищающийся не знает о атаке 201
Защищающийся ранен 201
У атакующего больше Досягаемость 201
У защищающегося больше Досягаемость 201
Защищающийся принимает Натиск 201
Защищающийся отражал другую атаку 201
Атакующий стреляет из иглового дробовика узким разбросом 201
Атакующий стреляет из иглового дробовика средним разбросом 201
Атакующий стреляет из иглового дробовика широким разбросом 202
Атакующий стреляет в полностью автоматическом режиме 202
Атакующий стреляет длинной очередью или в ПА режиме 202
Атакующий стреляет обычной или самозарядной очередью 202
В защищающегося от рукопашной атаки стреляют 202
Защищающийся бежит 202
Защищающийся/цель имеет Хорошее укрытие 202
Защищающийся/цель имеет Частичное укрытие 202
Атака по площади 202
Укрытие 203
Активная защита 203
Плотная Оборона 203
Уворот 204
Парирование 204
Блок 204
Специальные действия 204
Внезапность 204
Внезапность и Проницательность 204
Проверка Внезапности 205
Засада 206
Внезапность в бою 206
Эффекты Внезапности 206
Перехват 207
Нокдаун 207
Захваты 207
Прицельные Выстрелы 208
Несколько Атак 209
Рывок Мертвеца 210
Преграды 211
Стрельба сквозь преграды 211
Уничтожение Преград 211
Пробивание Оружия 211
Тело как преграда 212
Техника 212
Сражения Техники 212
Характеристики техники 212
Проверки техники 213
Модификаторы 213
Пилоту мешает Видимость 215
Пилота ограничивает Освещение 215
Пилот не осведомлён о ситуации 215
Пилот ранен 215
Пилотирование повреждённой машины 215
Пилот использует ДР/ ВР 215
Аварии 215
Сражения Техники 216
Тактический бой 216
Скорости движения 216
Действия 216
Свободные действия 216
Изменить Режим Связанного Устройства 216
Простые действия 216
Использовать сенсоры 216
Использование Простого Устройства 217
Сложные действия 217
Контролировать машину 217
Использовать оружие машины 217
Совершить проверку Техники 217
Таран 217
Погоня 217
Дальности Погони 217
Определение Окружения Погони 218
Действия Погони 218
Догнать/Оторваться 218
Подрезать 218
Таран 218
Трюк 219
Действия пассажиров 219
Атака машин 219
Повреждение машин 219
Манёвр уклонения 219
Прицельные Выстрелы в транспорт 219
Урон и Пассажиры 219
Лечение 220
Первая Помощь 220
Естественное восстановление 222
Оглушающий урон 222
Физический урон 222
Лечение и глюки 222
Медицина 222
Аптечки и автодоки 222
Магическое лечение 224
Переполнение Физического урона 224
Стабилизация 225

Крыши и радуги 226
Матрица 230

Беспроводной мир 230
Основы Матрицы 233
Пейзажи виртуальности 233
Население Матрицы 234
Персоны 234
Устройства 235
Файлы 235
Хосты 235
Матричные электронные технические ключи аутентификации 236
Матрица: союзник и противник 236
Гриды 237
Зри в корень: Бюро Охраны Грида 237
Аугментированный мир 238
Жизнь с комлинком 239
Бег в тени с комлинком 239
Цифровой андеграунд 240
Декеры 240
Техноманты 240
(Не)правильное использование Матрицы 241
Матричные умения 242
Использование Компьютера 242

Использование Кибербоя 242
Использование Радиоэлектронной Войны 242
Использование Хакинга 243
Использование Железа 243
Использование Софта 243
Использование Резонанса 244
Матричные атрибуты 244
Атака 244
Слив 244
Обработка Данных 244
Брандмауэр 244
Файлы и Матричные атрибуты 244
Кибердеки 245
Настройка деки 245
Перенастройка деки 245
Матричный урон 246
Окирпичение 246
Ремонт Матричного урона 246
Не-устройства и Матричный урон 246
Урон от биоотдачи 247
Дампшок и Блокировка Выхода 247
Режимы Пользователя 247
Дополненная реальность 247
Колд-сим виртуальная реальность 247
Хот-сим виртуальная реальность 248
Установление соединения 248
Шум 248
Незаконные действия 249
Очки Наблюдения и Совмещение 250
Прямое подключение 250
Личные и глобальные сети 251
Гриды 251
Гриды и бег 251
Общественный грид 251
Местный грид 252
Глобальный грид 252
Устройства и персоны 252
Устройства 252
Персоны 253
Восприятие Матрицы 253
Длительность пеленгации 253
Скрытный Режим 253
Обнаружение хакеров 254
Ключи аутентификации 254
Владельцы 255
Матричные действия 256
Брутфорс 256
Взлом на Лету 256
Взломать Файл 256
Войти/Покинуть Хост 256
Восприятие Матрицы 257
Поиск в Матрице 257
Впрыгнуть в Ригнутое Устройство 258
Грид-Скачок 258
Дата-Шип 258
Заглушить Сигналы 258
Контролировать Устройство 258
Обезвредить Дата-Бомбу 259
Отджекиться 259
Отправить Сообщение 259
Отследить Иконку 259
Перезагрузить Устройство 259
Переключить Режим Интерфейса 260
Плотная Матричная Оборона 260
Предложить Метку 260
Проверить Очки Наблюдения 260
Редактировать Файл 260
Скрыться 261
Сменить Иконку 261
Топтун 261
Удалить Матричную Сигнатуру 261
Удалить Метку 261
Уронить Программу 262
Установить Дата-Бомбу 262
Фальшивая команда 262
Форматировать Устройство 262
Программы 263
Перечень программ 263
Общедоступные программы 263
Хакерские программы 265
Агенты 266
Хосты 266
Архивы хоста 267
Атрибуты хоста 267
Совмещение в хосте 267
Ликвидация Единичного Доступа 267
Ответные реакции 267
Типы ЛьДа 268
Кислотный ЛЁД 268
ЛЁД-Жгут 268
Черный ЛЁД 268
ЛЁД-Бластер 268
ЛЁД-Обвал 268
ЛЁД-Глушилка 268
ЛЁД-Убийца 268
ЛЁД-Маркер 268
ЛЁД-Патрульный 268
ЛЁД-Зонд 269
ЛЁД-Скрамблер 269
Искрящийся ЛЁД 269
ЛЁД-Гиря 269
ЛЁД-Ищейка 269
Техноманты 269
Жизнь техноманта 269
Резонанс 270
Сигнатуры Резонанса 270
Резонансные действия 270
Призвать/Отозвать Спрайта 271
Приказ Спрайту 271
Компиляция Спрайта 271
Декомпиляция Спрайта 271
Убить Комплексную Форму 271
Регистрация Спрайта 271
Вёрстка Комплексной Формы 271
Живая персона 271
Перезагрузка живой персоны 272
Использование обыденной электроники 272
Вёрстка 272
Убийство комплексной формы 272
Затухание 273
Библиотека Резонанса 273
Вливание [Матричный атрибут] 273
Выброс Резонанса 273
Импульсный Шторм 273
Канал Резонанса 273
Кукловод 273
Пелена Резонанса 274
Пелена Статики 274
Рассеивание [Матричный атрибут] 274
Редактор 274
Статическая Бомба 274
Стёжка 274
Стукач 274
Трансцендентный Грид 274
Чистильщик 274
Спрайты 275
Компиляция спрайта 275
Компиляция поручений спрайту 276
Регистрация спрайтов 276
Поручения зарегистрированному спрайту 276
Связь спрайт-техномант 278
Декомпиляция спрайтов 278
Силы спрайтов 278
Водяные Знаки 278
Гремлины 278
Диагностика 278
Камуфляж 279
Куки 279
Подавление 279
Стабильность 279
Хэш 279
Электронный Шторм 279
Погружение 279
Повышение Резонанса 279
Доступ к Царствам Резонанса 279
Эхо 280
База Данных Спрайтов 280
Спрайт Посланий 280
Спрайт Взлома 280
Спрайт Данных 280
Спрайт Разрыва 280
Спрайт Машины 280

Опасность халтур 282

Риггеры 286

Свободный как птица 286
Дело риггера 286
Риггеры в тенях 286
Быть машиной 287
Больше чем метачеловек 287
Модуль контроля 287
Полный контроль 287
Приоритеты контроля 287
Риггерские умения 288
Риггинг и вы 288
Впрыгивание 288
Риггинг и ВР 288
Риггинг и пределы 288
Риггинг и Шум 288
Физический урон 288
Матричный урон 288
Выпрыгивание 289
Риггеры и декеры 289
Командная консоль риггера 289
Подавитель Помех и Сцепление 289
Обработка Данных и Брандмауэр 290
Групповое командование и впрыгивание 290
Личные и глобальные сети 290
Радиоэлектронная Война 291
Если вас взламывают 291
Если вас сбрасывают 291
Дроны 291
Дроны в Матрице 292
Программы Пилот 292
Автософт 292
Дрон в бою 293
Проницательность дрона 293
Внедрение дрона 293
Инициатива дрона 293
Ремонт дронов 293

Скромная музыка теней 296

Магия 300

Введение 300
Основы магии 302
Магия 302
Магические умения 302
Мощь 302
Врождённый предел: Астральный 302
Истощение 302
Очки Силы 302
Традиции 303
Герметические маги 303
Шаманы 303
Санктуарии 304
Восприятие магии 305
Волшебство 305
Сотворение заклинания 305
Шаг 1: Выбор заклинания 305
Шаг 2: Выбор цели 305
Шаг 3: Выбор Мощи заклинания 306
Шаг 4: Произнесение заклинания 306
Шаг 5: Определение эффекта 306
Шаг 6: Сопротивление Истощению 306
Шаг 7: Определение длительных эффектов 307
Глюки 307
Характеристики заклинаний 307
Боевые заклинания 308
Поток Кислоты 308
Волна Кислоты 308
Пинок 308
Затрещина 308
Взрыв 308
Гибельное Прикосновение 308
Снаряд Маны 308
Шар Маны 309
Огнемёт 309
Огнешар 309
Разряд Молнии 309
Шар Молний 309
Раскол 309
Снаряд Силы 309
Шар Силы 309
Нокаут 309
Оглушающий Снаряд 309
Оглушающий Шар 310
Детектирующие заклинания 310
Анализировать Устройство 310
Анализировать Магию 311
Опознание Правды 311
Яснослышание 311
Ясновидение 311
Боевое Чутьё 311
Обнаружить Врагов 311
Обнаружить Врагов, Расш. 311
Обнаружить Индивида 312
Обнаружить Жизнь 312
Обнаружить Жизнь, Расш. 312
Обнаружить [Форма Жизни] 312
Обнаружить [Форма Жизни], Расш. 312
Обнаружить Магию 312
Обнаружить Магию, Расш. 312
Обнаружить [Объект] 312
Ментальная Связь 312
Ментальный Зонд 313
Заклинания Здоровья 313
Противоядие 313
Исцеление болезни 313
Уменьшение [Атрибут] 313
Детокс 314
Исцеление 314
Увеличение [Атрибут] 314
Ускорение Рефлексов 314
Насыщение 314
Профилактика 314
Блокиратор Боли 314
Стабилизировать 315
Заклинания Иллюзии 315
Агония 316
Массовая Агония 316
Жуки 316
Рой 316
Замешательство 316
Массовое Замешательство 316
Хаос 316
Хаотичный Мир 316
Зрелище 316
Трид Зрелище 316
Невидимость 317
Улучшенная Невидимость 317
Маска 317

Физическая Маска 317
Фантазм 317
Трид Фантазм 317
Тишина 317
Безмолвие 317
Стелс 318
Манипулирующие заклинания 318
Оживление 318
Массовое Оживление 319
Доспех 319
Контроль Действий 319
Контроль Толпы 319
Контроль Помыслов 319
Разум Толпы 319
Бросок 319
Гололёд 319
Воспламенение 319
Влияние 320
Левитация 320
Свет 320
Магические Пальцы 320
Мана-Барьер 320
Физический Барьер 320
Полтергейст 321
Тень 321
Контрчародейство 321
Защита от заклинаний 321
Рассеивание 322
Ритуальное Чародейство 322
Шаг 1: Выбор лидера ритуала 322
Шаг 2: Выбор ритуала 322
Шаг 3: Выбор Мощи ритуального заклинания 322
Шаг 4: Выбор фундамента 322
Шаг 5: Совершение пожертвования 323
Шаг 6: Проведение ритуала 323
Шаг 7: Запечатывание ритуала 323
Провал Ритуала 323
Глюки 323
Ритуалы 324
Проклятие 324
Чрезмерное Заклинание 324
Дистанционное зондирование 325
Оберег 325
Круг Защиты 325
Круг Лечения 325
Возобновление 325
Часовой 325
Гомункул 326
Изучение Заклинаний 326
Призывание 327
Призыв 327
Шаг 1: Определение типа и Мощи духа 327
Шаг 2: Попытка призыва 328
Шаг 3: Сопротивление Истощению 328
Глюки 328
Связывание 328
Изгнание 329
Природа духов 329
Связь дух-призвавший 330
Дальность духа 330
Службы Духов 330
Службы несвязанных духов 330
Службы связанных духов 330
Духи и Грань 332
Зачарование 332
Алхимия 332
Шаг 1: Выбор заклинания 332
Шаг 2: Выбор Мощи заклинания 333
Шаг 3: Выбор основания заготовки 333
Шаг 4: Выбор триггера заготовки 333
Шаг 5: Создание заготовки 333
Шаг 6: Сопротивление Истощению 333
Глюки 334
Время жизни заготовки 334
Использование заготовок 334
Артефакторика 334
Шаг 1: Выбор формулы фока 334
Шаг 2: Получение телесма 335
Шаг 3: Подготовка санктуария 335
Шаг 4: Трата реагентов 335
Шаг 5: Создание фока 335
Шаг 6: Сопротивление Истощению 335
Чувствование артефактов 336
Освобождение 336
Разъединение 336
Адепты 336
Использование сил 337
Силы адептов 337
Адреналиновый Рывок 337
Бег по Стенам 337
Боевое Чутьё 337
Быстрое Заживление 337
Восприятие Астрала 337
Естественный Иммунитет 337
Кинесика 337
Контроль Голоса 338
Критический Удар [Умение] 338
Лёгкое Тело 338
Мистическая Броня 338
Неоставляющий Следов Шаг 339
Парирование Стрел 339
Повышение Атрибута 339
Повышенная Точность 339
Повышенный Потенциал 339
Сопротивление Боли 339
Сопротивления Заклинанию 339
Убийственные Руки 339
Улучшенные Рефлексы 340
Улучшенные Чувства 340
Усиленная Проницательность 340
Усиленная Эффективность 340
Усиленный Физический Атрибут 340
Чувство Опасности 340
Астральный мир 341
Ауры и астральные формы 341
Астральная подпись 341
Восприятие Астрала 341
Астральная Проекция 342
Астральное движение 342
Проявление 343
Оставаться в астрале 343
Астральное обнаружение 344
Астральный бой 344
Астральное Выслеживание 345
Мана-барьеры 345
Проход сквозь мана-барьер 345
Астральные пересечения 346
Реагенты 346
Сбор реагентов 347
Фоки 348
Типы фоков 348
Зачаровательный Фок 348
Фок Метамагики 349
Силовой Фок 349
Фок Ци 349
Заклинательный фоки 350
Фок Духа 350
Оружейный Фок 350
Духи-Наставники 350
Архетипы духов-наставников 351
Акула 351
Буревестник 351
Волк 352
Ворон 352
Гора 352
Дракоубийца 353
Змей 353
Кошка 353
Крыса 353
Медведь 354
Море 354
Мудрый Воитель 354
Огнедаритель 354
Орёл 355
Собака 355
Соблазнитель 355
Посвящение 356
Силы посвящения 356
Увеличение Магии 356
Доступ к метапланам 356
Метамагии 357

Советы МИ 360

Задача мастера игры 360
Пред-игровые решения 360
Знай своих игроков 360
Знай себя 361
Правила и границы группы 361
Шаблон группы 362
Финальные штрихи 362
Построение бега 362
Зацепка 362
Фон 363
Сцены 363
Типы сцен 364
Социальная 364
Расследовательная 364
Экшн 364
Построение сюжета с кульминации 365
Переходы 365
Написание сюжета 365
Противники 365
Соответствие 366
Равные возможности 366
Лёгкий доступ к статистике 366
Поиск противоречий в сюжете 366
Игровые примочки 367
Раздаточные материалы 367
Карты 367
Реквизит 367
Музыка 367
Шаблоны бега 367
Датастил 367
Убийство или разрушение 368
Извлечение или заброска 368
Отвлечение 368
Защита 368
Доставка 369
Генератор случайного бега 370
Тип работы 370
Место встречи 370
Макгаффины 371
Наниматели 371
Осложнения 371
Неигровые персонажи 371
Описание 371
Личность 372
Предыстория 372
Мотивы 372
Статистики 374
Полный билд 374
Сюжетный билд 374
Импровизированный билд 374
Отыгрыш НИП 375
Знай его задачу 375
Фокусируйся на игроках 375
Отпусти его 375
Управление Игрой 376
Бегущие в тенях трёх миров 376
Экранное время 376
Умения персонажа 376
Личность игрока 376
Вмешательство 377
Управление темпом 377
Управление внезапностями 377
Перемещение 378
Замена 379
Удаление 379
Проведение сцен 379
Расследование 379
Социальная 380
Экшн 380
Кампании 381
Сюжеты кампаний 381
Регулировка сюжета 381
Не переоценивай себя 381
Контроль данных 382
Время кампании и развитие персонажей 382
Альтернативные кампании 382
Уличная шваль 382
Хозяева жизни 382
Военные или наёмники 383
ДокФургон 383
Криминальный синдикат 383
Охрана в Шестом Мире 383
Рисковые бригады 384
Время реагирования РБ 384
Противодействие физическим угрозам 384
Укрытие 384
Подавление 385
Засады 385
Ловушки 385
Противодействие матричным угрозам 386
Ограничения доступа 386
Личные и глобальные сети 387
Хосты и ЛЁД 387
БОГи и пауки 388
Охрана проводов 389
Противодействие магическим угрозам 389
Тактика обычников 389
Субподрядчики магической безопасности 389
Магические барьеры 390
Твари и духи 390
Дроны 390
Устройства безопасности 391
Землеустройство 391
Преграды 391
Двери, окна и замки 391
Сенсоры и сканеры 392
Автоматическая оборона 395
Идентификация 396
Глобальная Регистрация (ГРЕх) 396
Оформление ГРЕха 396
Лицензии 396
Фальшивые ГРЕхи 397
Проверка фальшивых ГРЕхов 397
Сожжённый ГРЕх 398
Дежурные локации 398
Бар Адская Дыра 398
Секретная исследовательская станция 399
Клуб Нова-Хот 399
Семейный магазин 399
Задрипанный мотель 400
Офис крупной корпорации 400
Госпиталь или клиника 400
Респектабельная резиденция 401
Заброшенное здание 401
Репутация 402
Уважение Улиц 402
Огласка 402
Общественная Осведомлённость 402
Уровни жизни 403

Роскошный 403
Высокий 403
Средний 403
Низкий 403
Скваттер 403
Улицы 403
Госпитализация 404
Опции Уровня Жизни 404
Специальное Рабочее Помещение 404
Дополнительная Охрана 404
Незаметный/Труднообнаружимый 404
Тесное 404
Опасная Зона 404
Плата по счетам 404
Покупка Уровня Жизни 404
Уровни Жизни команды 405
Награды за бег 405
Наличка 405
Пример подсчёты оплаты бега 405
Карма 406

Препятствия и помощники 412

Неигровые персонажи 412
Громилы 412
Счётчики Состояний 413
Рейтинг Профессионализма 413
Грань Группы 414
Лейтенанты 414
Примеры громил 415
Рейтинг Профессионализма 0 415
Рейтинг Профессионализма 1 416
Рейтинг Профессионализма 2 416
Рейтинг Профессионализма 3 417
Рейтинг Профессионализма 4 417
Рейтинг Профессионализма 5 418
Рейтинг Профессионализма 6 418
Ветераны теней 419
Создание ветеранов теней 419
Рука Бога 420
Контакты 420
Контакты и числа 420
Использование контактов 421
Глюки 423
Помощь друга 423
Примеры контактов 424
Твари 426
Атрибуты и умения 427
Передвижение 427
Силы 428
Астральная Форма 428
Влияние 428
Врождённое Заклинание 428
Высасывание Сущности 429
Двойственность 429
Доспех 429
Дракоречь 430
Естественное Оружие 430
Замешательство 430
Засасывание 430
Имитация 431
Иммунитет 431
Инфекция 431
Кислотная Слюна 431
Контроль Животных 431
Контроль Погоды 432
Крепкая Броня 432
Крепкая Мистическая Броня 432
Крушение 432
Материализация 432
Мистический Доспех 432
Окаменение 433
Опутывание 433
Охранитель 433
Парализующий Вой 433
Парализующее Касание 433
Передвижение 433
Поиск 434
Принуждение 434
Психокинез 434
Разумность 434
Регенерация 435
Сокрытие 435
Стихийная Атака 435
Тлетворное Дыхание 435
Ужас 435
Усиленные Чувства 436
Форма Тумана 436
Энергетическая Аура 436
Слабости 436
Аллергия 436
Требования к Пище 437
Потеря Сущности 437
Вынужденный Покой 437
Ослабленные Чувства 437
Необразованный 437
Уязвимость 437
Твари в бою 438
Обычные твари 438
Собака 438
Большая Кошка 438
Лошадь 438
Акула 439
Волк 439
Паратвари 439
Баргейст 439
Василиск 439
Коккатрикс 440
Крыса-дьявол 440
Гуль 440
Цербер 441
Сасквоч 442
Вампир 442
Дракообразные 442
Восточные драконы 443
Пернатые змеи 443
Западные драконы 443
Токсины, наркотики и ЛОЖь 444
Токсины 444
Использование токсинов 445
Концентрация 445
Антидоты 445
Примеры токсинов 446
Гамма-скополамин 446
Наркоджет 446
Нейростан 446
Перцовый Удар 446
Рвотный газ 446
Семь-7 446
Слезоточивый газ 446
Наркотики и ЛОЖь 448
Наркотики 448
Блисс 448
Джазз 448
Дзен 448
Дипвид 448
Долгий Путь 449
Камикадзе 449
Крам 449
Нитро 450
Новакок 450
Психея 450
Лучше обыденной жизни 450
Чипы ЛОЖь 450
ЛОЖные загрузки 451
Зависимость и привыкание 451
Проверки Зависимости 451
Отыгрыш зависимости 452
Получение дозы 453
Ломка и сохранение чистоты 453
Передоз 453

Уличное Снаряжение 454

Рейтинги снаряжения 454
Покупка снаряжения 454
Обычные товары 454
Стартовое снаряжение 456
Товары чёрного рынка 456
Контакты и доступность 456
Краденное снаряжение 456
Контакты и краденое 457
(Не)легально 457
Юрисдикция 457
Сокрытие снаряжения 457
Обнаружение сокрытого снаряжения 458
Активное сокрытие снаряжения 458
Переноска снаряжения 458
Грузоподъёмность 458
Обуза 458
Цена размера 459
Использование неадаптированного 459
Беспроводной функционал 459
Беспроводные бонусы 459
Выруби его 459
Реликты 459
Несовместимость 459
Перечень снаряжения 461
Рукопашное оружие 461
Клинки 461
Дубинки 461
Прочее рукопашное оружие 461
Метательное оружие 463
Огнестрельное оружие 464
Тазеры 464
Скрытые 465
Лёгкие пистолеты 465
Тяжёлые пистолеты 466
Автоматические пистолеты 467
Пистолеты-пулемёты 467
Штурмовые Винтовки 468
Снайперские Винтовки 469
Дробовики 470
Специальное оружие 471
Пулемёты 472
Орудия и пусковые установки 472
Аксессуары огнестрельного оружия 473
Боеприпасы 476
Гранаты и ракеты 476
Гранаты 476
Ракеты 477
Взрывчатка 478
Одежда и броня 479
Броня 479
Модификации брони 480
Шлемы и щиты 481
Электроника 482
Комлинки 482
Кибердеки 482
Аксессуары электроники 482
RFID-метки 483
Коммуникации и контрмеры 484
Софт 485
Скилсофт 486
Документы и кредиты 486
Инструменты 487
Формирователи изображения 488
Оптические устройства 488
Усилители зрения 488
Аудиоустройства 489
Усилители слуха 489
Сенсоры 490
Корпуса 490
Функции сенсоров 490
Устройства безопасности 491
Снаряжение для взлома 492
Промышленные химикаты 493
Снаряжение для выживания 493
Кошкомёт 495
Биотех 495
Контракты ДокФургона 496
Пластыри 496
Аугментации 497
Классы кибервэра и биовэра 497
Киберхирургия и восстановление 497
Хэдвэр 497
Айвэр 499
Эрвэр 500
Бодивэр 500
Кибер конечности 502
Усиления кибер конечностей 504
Аксессуары кибер конечностей 504
Имплантированное Кибер-оружие 504
Биовэр 506
Выращенный биовэр 508
Магические Товары 509
Машины и дроны 509
Мотоциклы 509
Автомобили 510
Грузовики и фургоны 511
Лодки 512
Подводные лодки 512
Самолёты 512
Винтокрылые 512
СВВП 513
Микродроны 513
Минидроны 513
Малые дроны 514
Средние дроны 514
Крупные дроны 514

Глоссарий 516
Генератор случайного бега 532
Лист для записей 533

SHADOWRUN, FIFTH EDITION CREDITS

Shadowrun Line Developer: Jason M. Hardy

Shadowrun 5 Rules Committee: Peter M. Andrew Jr., Lars Blumenstein, Ghislain Bonnotte, Tony Bruno, Mark Dynna, Tobias Hamelmann, Jason M. Hardy, Nathanël Jouen, Adam Large, Aaron Pavao, Steven "Bull" Ratkovich, Michael Wich

Writing: Jennifer Brozek, Raymond Croteau, Mark Dynna, Patrick Goodman, Jason M. Hardy, Robyn "Rat" King, Adam Large, Devon Oratz, Aaron Pavao, Steven "Bull" Ratkovich, Scott Schletz, Malik Toms, Michael Wich, Thomas Willoughby, Russell Zimmerman

Editing: Kevin Killiany, Katherine Monasterio

Proofing: Brooke Chang, Tanner DeLawyer, Patrick Goodman, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Matt Heerdt, James O'Laughlin, David Silberstein, Jan van Pütten, Jeremy Weyand, Russell Zimmerman

Art Direction: Brent Evans

Cover Art: Michael Komarck

Cover Layout & Design: Matt Heerdt

Interior Art: Gordon Bennetto, Joel Biske, Echo Chernik, Victor Corbella, Brent Evans, Phillip Hilliker, David Hovey, David Kegg, Ian King, Igor Kieryluk, Jeff Laubenstein, Melanie Maier, Daniel Masso, Jeremy McHugh, Raven Mimura, Mark Molnar, Victor Manuel Leza Moreno, Lee Moyer, Alessandra Pisano, Mark Poole, Tony Shasteen, Klaus Scherwinski, Andreas "AAS" Schroth, Christophe Swal, Eric Williams, John Zeleznik

Interior Layout & Design: Matt "Wrath" Heerdt

Playtesting: Natalie Aked, Rob Aked, Jamal Abu El-Hawa, Robert Altschaffel, Thomas Baatz, Matthew Baffico, Mikaela Barree, Nick Berry, Jason Bertsche, Jason Bjorklund, Emily Bourgani, Thomas Boxall, Stan Brown, Adam Bruno, Jackson Brunsting, Marisa Buxbaum, Jordan Byers, Sascha Byrne, Robert Carter, Andrew Coen, Jean-Marc Comeau, Kyle Johntz Connor, Gareth Cranefield, Siin Crawford, Marc Dagenais, John Dean, Karlene Dickens, Zachary Dietzman, Mike Dudash, Dominique Dufour, Daniel Dunchack, Scott Edwards, Cullen Erbacher, Emily G. Foley, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Garrett Fox, Jason Freese, Kurt Fryzek, Grant Gajdosik, Sebastian Gift, Christie Gilbank, Tim Gill, Nita Glew, Patrick Goodman, Tiffany Goodman, Oliver Grahm, Tim Gray, Chris Hardee, Christian Hayes, Jon Hoffman, Michael Hoover, Ken' Horner, Thomas J. Howell, Derek Hyde, Magen Hyde, Richard Ingram, Aaron John, Kendall Jung, Jason Keats, Brendan D. King, Thomas Klemann, Reinhart Krempler, Adam Large, Peter Leitch, Dirk Löchel, Dr. Robert Loper, Dave Lundquest, Matt Manganaro, Nadine Mattauch, Chris Maxfield, Tackett McClenny, Michael "Mac" McNamara, Ilya Medvedev, Alex Meeres, Keith Menzies, James Merrill, Tom Metzger, Joe Monfre, Brett Nagel, Mikael Nagel, Jon Naughton, James O'Laughlin, Rob Oliver, Devon Oratz, Tim Patrick, Andre Potel, Bryan Pow, Sue Powell, Eric Pullen, Christian Puschmann, Steven "Bull" Ratkovich, Geoff Raye, Richard Riessen, Ray Rigel, Matt Riley, James Robertson, Grant Robinson, Jacob Rosenberg, Amber Sarrasin, Scott Schletz, Rob Schroeder, Andreas "AAS" Schroth, Andrew Selic, Rosalind Sexton, Mark Shimko, David Silberstein, Jim Skipper, Laura Skipper, Mark Somers, Jonathon Staite, Lawrance Susenburger, Brandie Tarvin, Derrick Taylor, Steven Tinner, Jan van Pütten, James E. Vaughan, Melynda Vaughan, Luc Villeneuve, Timm Vowinkel, Shawna Wagner, Bryan Wallbridge, Cynthia Wallbridge, Michael Wich, Thomas Willoughby, Dan Wilson, William Winton, Dan C. Wlodarski A.B.D., Philip C. Wlodarski, Leland Zavadil, Russell Zimmerman,

Shadowrun Originally Created by: Jordan Weisman, Bob Charrette, Paul Hume, Tom Dowd, L. Ross Babcock III, Sam Lewis, and Dave Wylie

Some Material Based on Previous Work by: Rob Boyle, Elissa Carey, Bob Charrette, Brian Cross, Tom, Dowd, Dan Grendel, Jennifer Harding, Paul Hume, Adam Jury, Steve Keson, Drew Littell, Christian Lonsing, David Lyons, Michelle Lyons, Michael Mulvihill, Sharon Turner-Mulvihill, Aaron Pavao, Jon Szeto, Peter Taylor, and really everyone who has contributed to *Shadowrun* over the years.

Shout-outs: Let me start with the really cool thing. At many points in the Who Knows How Long development process of *Shadowrun, Fifth Edition*, I reached out to writers, artists, proofers, playtesters, and whoever else for quick help, extra work, and a whole variety of things. And pretty much every time I asked, I got more offers for help than I needed. I am very fortunate to have the talented, hard-working, and just plain awesome army of *Shadowrun* people to call on, and I'm exceedingly grateful for their passion and dedication.

A few individual call outs: Thanks to Philip Lee for taking dozens of playtesting document and punching them into usable shape; Randall Bills helped keep us on track the whole way and then tackled the page references at the end; James Meiers, Cynthia Celeste Miller, Stephen McQuillan, and Andreas "AAS" Schroth for providing thought, input, and smarts along the way; David Ellenberger for being a superstar demo person at Pax East; Ross Watson for contributing his experience, passion, and veritable mountain of RPG knowledge; Richard Riessen and his playtest crew for wrestling with fire; Grant Robinson for being extra-dedicated to analyzing gear; and Kat Hardy for some awesome last-minute artistic pinch-hitting, and many, many other things.

But that's enough credits, right? Let's hit the streets. Let's show 'em what we got. Let's be faster, stronger, and smarter than the other vermin. Let's earn some cash, but even more important let's earn some street cred, so that the shadows know our name while the megacorps don't know what hit 'em.

Let's go shadowrunning!

—JMH

© 2013 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

First Printing by Catalyst Game Labs, an imprint of
InMediaRes Productions, LLC
PMB 202 • 303 -91st Ave. NE, E-502
Lake Stevens, WA 98258

Find us online:
info@shadowruntabletop.com
(*Shadowrun* questions)
http://www.shadowruntabletop.com
(Catalyst *Shadowrun* website)
http://www.shadowrun.com
(official *Shadowrun Universe* website)
http://www.catalystgamelabs.com
(Catalyst website)
http://shop.catalystgamelabs.com
(Catalyst/Shadowrun orders)

Антиутопия будущего

Добро пожаловать в пятое издание *Shadowrun*. Добро пожаловать на улицы. Вы здесь потому, что думаете, что у вас есть то что нужно для бегущего в тенях. И если это так, мы хотим помочь вам это использовать. Но вы должны понять, это есть не у всех. Итак, мы должны провести быстрый отсев, дабы убедиться, что вы готовы к жизни в тенях. Отвечайте быстро — в эти дни времени рассиживаться нет.

Есть ли у вас воображение? И собственное оружие?

Если вы в тёмном переулке и земля трясётся под ногами, а какое то существо материализуется из-под земли и готовится к нападению, вы готовы ударить его, чем бы оно ни было?

Если в середине миссии ситуация изменится и на вас налетит толпа охранников которой там не должно быть, а в вас полетят пули, дроны и молнии сможете ли вы сохранить хладнокровие?

Замените ли вы свою плоть и кровь на сталь и хром?

Сможете ли вы рискнуть сжечь свой разум воспользовавшись частью разлитой в пространстве магической силы?

Рискнёте ли вы разместить всего себя в Матрице, что сделает вас быстрее того парня, но может сжечь мозг биоотдачей?

Сможете ли вы заплатить требуемую цену за возможность быть лучшим?

Забудьте про отдых — имеет значение только последний вопрос. Если у вас есть смелость и воля, вы готовы для улиц. Работа ждёт вас. Сверхсекретные исследовательские планы должны быть украдены из строго охраняемых лабораторий. Ненавистные лидеры уличных банд должны исчезнуть. Влиятельные руководители должны быть защищены от уличного сброда, жаждущего наличных или выкупа. Скрытые артефакты должны быть возвращены из токсичных пустошей. И если вы готовы, всегда найдутся люди желающие заплатить за грязную работу.

Я не буду вам врать — это не так легко. Человека удерживает миллион якорей и все они упорно трудятся, дабы не дать вам подняться. Организованная преступность жаждет вашей крови, а корпорации - души. Полицейские и правительство просто не хотят видеть вас — с глаз долой, из сердца вон. В клетке или могиле, их устроит любой вариант.

Они хотят вашего падения? Пусть приходят. Вы выбрали жизнь бегущего не для бегства от неприятностей. Вы хотите держать всё под контролем не продаваясь ни кому. Примите вызов. У вас есть всё что нужно. Вы больше чем уличный преступник или рядовой бегущий. У вас есть всё что бы стать легендой.

И начнётся она сейчас.

Жаргон теней

Если вы вышли на улицы, надо знать жаргон, а поможет вам в этом данное руководство.

племенной — «нормальный» человек на орочьем сленге.

баз — уходи. Уходить.

чилл — хорошо, круто, приятно.

кристальная правда — факт или прямолинейное заявление

чиповка — усиленные кибервэром чувства, мышцы, рефлексы, умения и так далее.

хром — кибервэр, особо очевидные аугментации.

чаммер — друг, также используется в том же смысле как «кореш» и «браток»

обойма — коробчатый магазин для огнестрельного оружия.

ком — сокращение от «комлинк», т.е. ваш телефон, карманный компьютер, музыкальный плеер, игровое устройство и многое другое в вашей ладони.

корп — корпорация.

кред — деньги. Репутация, особенно хорошая.

пожиратель одуванчиков (вульгарное) — эльф

датараб - корпоративный декер или иной сотрудник по обработке данных.

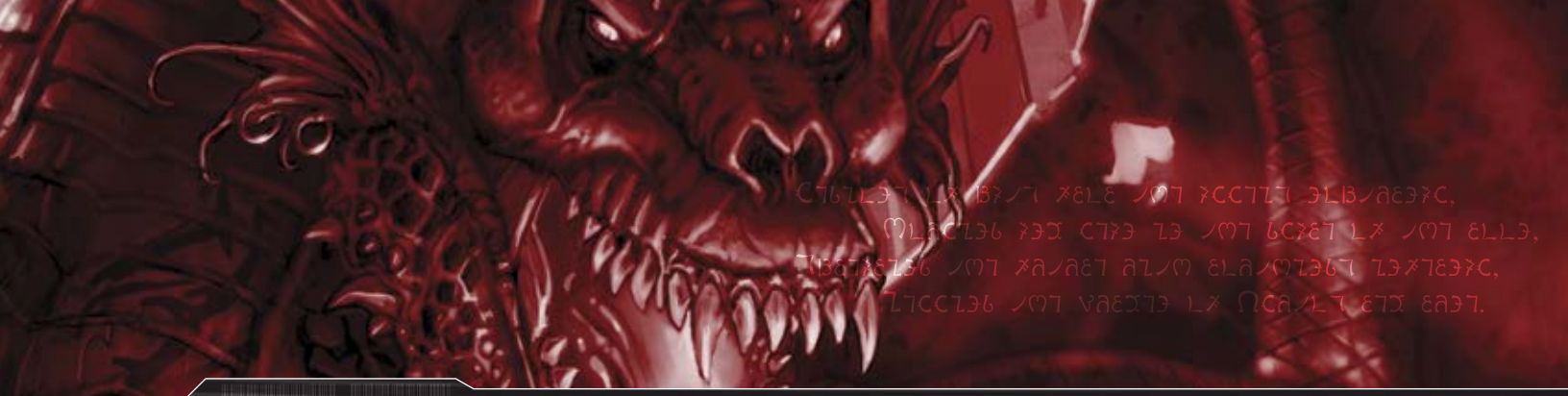
датастил — кража данных с компьютера, обычно при декинге.

дека — кибердека. Использование, как правило нелегальное, кибердеки.

декер — человек, нелегально использующий кибердеку.

дрек (вульгарное) — кал. Распространённое ругательство.

дамп — вынужденный выход из Матрицы



дампшок — болезненное ощущение насильственного отключения от Матрицы во время глубокого погружения в мультисенсорное взаимодействие.
исп — корпоративный администратор.
фраг — распространённое ругательство со ссылкой на акт совокупления.
фрагед (вульгарное) — сломанный, в беде.
гик — убить.
го-банда — автомобильная банда.
хакер — незаконно взаимодействующий с Матрицей, либо с помощью кибердеки («декер») либо силой своего разума («техномант»)
половина (вульгарное)- дварф.
хэй (голландское)- фамильярная форма приветствия.
хоп (вульгарное) - распространённое ругательство со ссылкой на человеческий зад.
хош — сорвать, испортить.
лёд — Защитная программа. От ЛЕД (Ликвидация Единичного Доступа).
джек — подключение или отключение от Матрицы или другого устройства через разъём. «Заждекиться» означает установление соединения, «отждекиться» - разрыв такового. Просто «джек» - изменение состояния с одного на другое.
жагер — ходить в высокопарной, но непринуждённой манере, ходить гоголем.
джинг — деньги, обычно наличные.
кееб (вульгарное) — эльф.
кобун (японский) — член клана якудза.
мясо — физическое тело. Относящееся к физическому миру. Собранные для продажи органы.
гусь — наёмник
моджо (карибское) — магия. Заклинание.
Джонсон — Анонимный работодатель или корпоративный агент, независимо от половой или национальной принадлежности.
обычник (вульгарное) — не-маг, не-магическое.
нутрисоя — дешёвый пищевой продукт полученный из соевых бобов.
нюйена — стандартная мировая валюта.
ома — близкий друг, иногда произноситься с сарказмом.
огранлеггинг — торговля органами или кибервэром, собранным с ранее живых людей.
оябун (японский) — глава клана якудза.
заклад (уничижительное) — офицер Странствующего Рыцаря.
пэйдата — файлы, которые можно продать на чёрном рынке.
пикси (вульгарное) — эльф. Похожий на эльфа.
плекс — городской комплекс, укороченное от горкомплекс.
поли — политклуб или член такового. Относящееся к политклубу.
резачка — женщина с обширными боевыми модификациями.
резак — мужчина с обширными боевыми модификациями.
роко — чрезмерно сложный или излишне детализированный. Укороченное от барокко.
самурай (японский) — наёмник или наёмные мышцы. Предполагает наличие кодекса чести или хорошей репутации.
сарариман (японский) — сотрудник корпорации. От неправильного произношения слова «салариман».
крикун — кредстик или другое удостоверение личности, вызывающее тревогу при использовании.
скрип — валюта, но не нюйена, обычно выпущенная мегакорпорацией.
симсенс — сенсорная запись или вещание, позволяющая зрителю почувствовать и испытать ощущения и впечатления участника.
ГРЕх - Глобальная РЕгистрация — идентификационный номер, присваивающийся каждому члену общества.
безГРЕшный — не имеющий ГРЕха.
ГРЕшник — человек, имеющий ГРЕх. Приличный человек.
дырка (вульгарное) — умеренное ругательство со ссылкой на женские гениталии. Задыриться - вставить чип или кредстик в устройство чтения чипов или кредстиков.
вставь и беги — поспеши. Ближе к делу. Двигай.
со ка (японский) — я понял. Понятно.
сойкофе — кофезаменитель приготовленный из соевых бобов.
разрастание — городской комплекс (см. плекс). Братание с людьми нижнего социального слоя.
сквот — используемые под жильё заброшенные городские постройки.
(вульгарное) — дварф.
мягкий (вульгарное) — дварф, эльф или человек. Обычно используется орками или троллями.
Звезда — полиция. Изначально — Одинокая Звезда.
запор — проблема, обычно социального характера.
сваг — превосходно
тридео — приёмник трёхмерного видеосигнала. Для краткости - трид.
трог — орк или тролль. От троглодит.
кабан (вульгарное) - орк или тролль.
бочёночник — человек с большим количеством кибервэра, отсылка к части процесса трансплантации, во время которого пациент должен быть погружён в питательную жидкость.
магораб — маг (обычно герметический) взятый корпорацией на службу.
раб зарплаты — низкоранговый сотрудник корпорации.
мокруха — убийство
вшивка — оснащённый кибервэром, особенно ускоренными рефлексами.
вайз — замечательный, превосходный.
виз — маг, обычно герметический.
визвирм — дракон
як (японский) — якудза. Член клана или сам клан.
дзайбацу (японский) — мегакорпорация

Очередная ночь, очередной бег

Дым заполнил воздух, прорезанный танцующими, невероятно прямыми красными линиями лазерных лучей. Вокруг Джентри вспыхнуло сияние, высветив ему неподвижным кадром результат столкновения — множество тел, смешение мышц, блестящего хрома и потёртой черной кожи. Слишком громкое звуковое стаккато, сотрясло его тело ударной волной до самого нутра. Он проигнорировал все это и сосредоточился на канале ДР, направляемом прямо в его мозг первосортным оборудованием и его имплантами.

Это была первая поездка Джентри на Скелетон, и последнее, чего он хотел, — это потеряться в толчее извивающихся тел на танцполе, ослепленный светом и туманом, в душном окружении орды метачеловечества. Хардпойнт оставил все указания в полусекретной, Джентри чертовски надеялся, что ещё и звукоизолированной, задней комнате, поскольку игнорирование реальности с помощью ДР-наложения и так принесло Джентри массу проблем. Физические световые шоу его мало привлекали. Матрица была его миром. Дополненная реальность или виртуальная, что угодно — вот где Джентри делал свою лучшую работу.

Неистовая толпа прыгала и ревела под «Archfiends», полностью эльфийскую рок-группу, у которой гитар и привлекательных мордашек, было больше, чем таланта. По крайней мере, они заставили Джентри чувствовать себя как дома. Он не вернулся в Тир Тейгирн даже когда его приговор был смягчен, но увидев рок-группу, в которой только эльфы, он вспомнил о доме. В толпе было достаточно людей, чтобы Джентри не был таким заметным, каким он был в Тире. Здесь его круглые уши не выделялись.

Он был лишь одним из многих, клином пробирающихся сквозь бойцовскую яму, замаскированную под танцпол, переполненную всеми видами металюдей, которые могло предложить человечество, в том числе белым воротничкам, подражающим жителям трущоб из Даунтауна и Рентона, пропитанным грязью и опасностью окраины Пустошей. Ещё здесь были обычные жители Редмонда, такие же жесткие и пёстрые, как джинсы и кожа, которые они все носили. Джентри видел кучку орков из Багрового Раздора (более шумных и жестоких, чем танцующие люди поблизости), одинокую женщину в зелено-черных цветах, которые причисляли ее к Пустынным Ангелам (она искала неприятностей и была достаточно хороша собой, чтобы какой-то идиот на это повёлся, прежде чем ночь закончится) и тролля, нависающего над всеми остальными (не облаченного в цвета какой-либо банды, он был настолько здоровенным, что мог без них обойтись). Металюди, вспотевшие и тяжело дышащие, движущиеся в такт плачущим струнам и кричащим со сцены голосам, под старину освещая шоу лазерами и коммлинками, некоторые из них махали кулаками с побелевшими костяшками.

Джентри расчищал себе путь и глубоко вздохнул. Кристальная правда, он на самом деле не сделал металюдям ничего настолько хорошего, чтобы они так плотно окружили его. Койдог ждала его прямо возле толчеи тел, худая и симпатичная эльфийка, с вороно-темными волосами. Кожаная окантовка ее наряда слегка покачнулась, когда она позволила последнему гитарному аккорду «Archfiends» отразится в её движении, легкий блеск пота покрывал ее голые руки, показывая, что она не боялась присоединиться к танцполу, пока ночь была еще молода.

BY RUSSELL ZIMMERMAN

Когда она заметила его, просто рассмеялся и покачала головой, затем постучала по своему запястью, в месте, где носят часы.

Джентри поморщился и сказал ужасные вещи о её матери на Спретеле, зная, что, несмотря на ее острые уши и высокие скулы, он знал эльфийский язык лучше, чем эта эльфийка. Однако она поняла суть, и — все еще смеясь, сверкая белыми эльфийскими зубами, — ее маленький кулак ударил в его бронекуртку в районе плеча.

«Пойдем», — крикнула Койдог, поворачиваясь, чтобы показать ему, какой коридор выбрать. Или, подумав, предположил Джентри, она могла просто назвать его мудаком. Чтобы услышать её в следующий раз, он установил звуковой фильтр своего ушного вкладыша, на распознание её голоса.

Койдог легко пробиралась через темень задних залов — Джентри привык к этому, общаясь с эльфами — но ему потребовалось несколько секунд, чтобы подстроится. Он через дисплей своей кибердеки вывел всё вторичное освещение на полную мощность. Одновременно с этим его инструмент взлома был приготовлен к действию через связь с коммлинком, привязанный к ремню его сумки, и когда он поработал со всем этим, то смог получить от них хотя бы немного света, чтобы видеть. Последнее, что Джентри хотел сделать, это наткнуться на Койдог сзади. Она никогда не позволит ему пережить это.

Хардпойнт и Следж ждали их в задней комнате с полуоткрытым окном, пропускающим лунный свет и тихий шум транспорта, а возможно и пару дронов Хардпойнта. Дворф убивал время в середине комнаты, манипулируя трио небольших «KnowSpheres». КТМ сконструировали этих дронов примерно через три недели после того, как Хоризон Летучий Глаз попал на рынок, но, если вы попытались сказать ему, что Мицушима скопировала конструкцию, Хардпойнт может врезать по яйцам. Он был в деле достаточно долго, чтобы иметь седые пряди в бороде, но дворф был упорно лояльным, несмотря на то, как жизнь обошлась с ним.

Между тем Следж делал то, что он обычно делал: злился. Джентри знал, что орк был достаточно тщеславен в своей уличной манере, чтобы иметь синтетическую плоть, покрывающую большую часть его киберук, не желая, чтобы улучшения разрушали его татуировки и бицепсы, которые были так важны для его самооценки. Его предплечья, тем не менее, были безобразными чудовищами, боевым хромом из Эво, который не претендовал на что-либо, кроме брони и возможности скрыть в себе оружие. Прямо в эту секунду эти руки были скрещены на его широкой груди, и он по очереди смотрел то на Хардпойнта с его вознёй, то на Койдога с её неизменной веселой ухмылкой, которую она всегда носила, то на Джентри с его опозданием.

Он остановился на Джентри, естественно. Просто «удача» декера.

«Ты опоздал», проворчал он, показывая клыки в рычании. «Мы должны быть профессионалами, племенной. Мистер Джонсон будет здесь с минуты на минуту.»

Джентри пожал плечами, шелест бронированной куртки, а мягкий свет от его хакерского оборудования, создавал танцующие тени.

«Дрянной трафик, Следж. Указания Хардпойнта заставили меня ехать через оспариваемые территории. Завязалась стычка, трафик пошел в дерьмо. «Шипы» и «Древние» идут на это снова, ты знаешь, как это.»

Хардпойнт, похоже, и не заметил, что им недовольны. Он просто продолжал жонглировать своими «KnowSpheres». Койдог искала что-то чистое, чтобы усесться на этом. Следж не обратил на это внимания.

«В следующий раз, когда ты встретишь эльфов, прекрати перестрелку и приезжай вовремя. Ты не в своём драгоценном Портленде. Теперь ты должен зарабатывать свои ньюены в Сиэтле, малыш.»

«Ты прав». Джентри вздохнул и закатил глаза, проигнорировав то, что, вероятно, он был на год или два старше орка. «Как ты думаешь,

быть преступником-человеком в Тире было просто прогулкой по парку, а?»

«Ты должен относиться к этому серьезнее, племенной». Следж оттолкнулись от стены, на которую опирался, расцепив руки, сделал несколько шагов к человеку: «Поскольку в работе на кон поставлена твоя задница, не так ли?»

Джентри прищурился. Речь шла не о своевременности и профессионализме, а о мужской гордости. У них обоих было её в избытке. Следж получал извращенное удовольствие, макая Джентри носом тот факт, что он был арестован в Тире и должен был отработать длинный срок, участвуя в жестоких спортивных городских боях, в то время как Следжу до сих пор удавалось избегать «Странствующего Рыцаря» или любых других копов. Жестокий орк также злился, что он терял лидерство в команде, и — зная это — Джентри уже давно был готов к конфликту. Он готов биться об заклад, что Следж не будет так жестко разговаривать, если кто-то воспользуется лазейкой в его личной сети и отключит эти причудливые руки для диагностики.

«Прежде чем вы двое покалечите друг друга, я подумал, что вы, возможно, захотите узнать, что наш босс снаружи».

Деловой голос Хардпойнта привлёк их внимание. На внешних панелях его выпущенного в KTM хэдвэра вспыхнул контрольный огонёк, что являлось верным признаком того, что он активно следил с помощью одного из своих разведчиков.

«Может быть, мы должны взяться за работу и выпустить пар, да, ребята? Я уверен, что присутствие вас обоих на концерте поможет нам справиться с ситуацией.»

«Я не знаю, Хард», — поддразнила Койдог и злобно усмехнулась.

Следж удерживал взгляд, но Джентри потерял интерес и отвернулся.

«Ребята правы. Нам нужно сосредоточиться, Следж.» Декер послал ментальные команды своему хакерскому снаряжению, убирал «иконки» и удалял вирусы, которые собирался загрузить в ЛЛС орка.

«Давайте пойдем навстречу боссу и выясним детали».

Следж не был в восторге от того, что оставил свой «Харлей» в «Скелетоне», но после короткого разговора с вышибалой у двери, он был удовлетворен заботой о байке. Гладкий панковский «Мираж» Джентри выглядел быстрым, но хрупким рядом с байком Следж, но грязный пикап Койдог затмил их обоих. Удовлетворенные тем, что весь их транспорт будет там, когда они вернутся, орк забрался в большой фургон Хардпойнта, ДМС Бульдог.

И тут же Джентри начал «скулить» нарушая спокойствие.

«Я говорю вам, распознавание лиц узнало парня. Мистер Джонсон из Ареса. Вы можете видеть его на этой фотографии по сбору средств, он является частью системы безопасности, если вы просто посмотрите на…»

«Ну, я не буду смотреть на это», — Следж прервал Джентри сердитым взмахом в воздухе. Его новый меч был вложен в ножны, но ему все еще нравилось размахивать этим предметом, чтобы прерывать «любителя ромашек».

«Это не наша забота, дружище. Мы взяли работу и предоплату, так что теперь мы сделаем её. Сроки. Заходим, скачиваем спецификации, передаём информацию. Вот так. Это все. Всё просто.»

«Нет, это не так. Это никогда не было просто! Этот парень нанимает нас для борьбы с его собственной компанией, вы не думаете, что это немного странно?»

Следж закатил глаза.

«Я говорю, это не имеет значения, даже если это странно. Это просто еще одна ночь. Просто очередные деньги.» Следж потянулся через фургон и ткнули декера в грудь своим клинком в ножнах. «Может быть, он проверяет безопасность Арес или что-то в этом роде. Может быть, он из другого отдела. Может быть, он жаждет должность своего босса и хочет, чтобы мы его подставили. Многое может быть, но ничего из этого не имеет значения. Это просто очередной бег».

«Послушай, если ты дашь мне пять минут на…»

«Нет времени, пацанва». Голос Хардпойнта оборвал их спор, и гном оторвался от приборной панели Бульдога. «Это наша остановка. Следж, ты на точке.»

Следж плавно выпрыгнул из фургона, оставив Джентри возиться с ремнем безопасности и подключать очки и наушники. Теперь движения орка стали быстрыми, его усиленные рефлексы включились и стали активными. Он нёс в руках глыбу АК-98, ручную пушку Ареса на бедре, а за спиной виднелся длинный и тонкий клинок. Это была официальная репродукция из Нила Орка-варвара, все тонкое, изогнутое и стилизованное под фэнтези, прямо из высокобюджетного трида, но у неё был злобный острый моно-край, и это все, что волновало Следжа. Команде предстояло пересечь квартал полуразрушенного Сиэтла, и Следж знал улицы лучше, чем остальные. Он вел от укрытия к укрытию, от переулка к переулку, поторапливая их, скользя в тени дождя. Тени Сиэтла были его домом, а городские перестрелки — его образом жизни. Они знали, что он доставит их на место.

Следж бросил взгляд назад, поджидая на углу и сверкнул бивнями в ухмылке, адресованной Джентри, который шёл вторым. У декера был Кольт Гавермент 2066 — который не был худшим оружием в мире, что неохотно признал Следж, да и Джентри не был худшим стрелком, но настоящим его оружием были распиханные по всему телу гаджеты. Это было что-то вроде «по-горячему» взломанное оборудования Ренраку, о котором Джентри иногда трепался, на что всем, кроме может быть Хардпойнта, было плевать. Глаза человека не были заменены и племенному приходилось надевать эти гоглы, наполовину тактические очки — наполовину суперкомпьютер, чтобы использовать смартлинк или видеть в темноте.

Следж фыркнула.

Койдог в ковбойских сапогах шла последней. Эльфийка была другой. Салиш родилась и выросла на Острове Совета и в окрестностях Эверетта, но теперь топчется здесь в Сиэтле. Она стояла ногами в обоих мирах. Коренных и англо, глуши и улиц города; Следжу она нравилась. Она всем нравилась. У нее на поясе был большой Браунинг в гладкой современной кобуре, которая не совсем подходила к перьям в ее волосах, нитям из разноцветных бусин, кожаным окантовкам на её одежде. Она была интересной девчонкой, эта Койдог. Следж увидел, как ее губы зашевелились, увидел, как на ее ладонях вспыхнули разноцветные вспышки и рябь, а затем почувствовал прохладный ветерок вокруг них. Он знал, что это значит, и улыбнулся бы, если бы улыбка была в его стиле. Шаманка начала работу и вызвала дружеский дух. Они были скрыты от посторонних глаз, по крайней мере, частично, но Следж наверняка не позволит этому заставить себя расслабить.

Орк остановился у грузового входа в здание, припал к стене, прикрывая команду, когда они приблизились. Пришло время Джентри делать свою работу. Его смартголты заблестели, а его Кольт был отправлен в кобуру, когда он начал работать со своей собственной «магией». Нет, не совсем «магия», просто умение. Мягкие синие огни вспыхнули и затанцевали, пока пальцы декера двигались и постукивали, выведенную перед глазами вириальную клавиатуру, его оборудование Ренраку «ожило». Следж прикрывали их, пока работал декер, сеткой смартлинка и дулом своего АК беря под контроль улицы.

Орк низко зарычал от нетерпения, как бродячий пёс, его рефлексы были так ускорены, что казалось, что декер работала в замедленном темпе. Койдог нежно положила руку на плечо Джентри и прошептала ему что-то ободряющее, но у Следжа не было возможности сказать что-нибудь едкое по этому поводу. Где-то через полсекунды, двери открылись. Фрагед, наконец-то.

Орк кивнул Хардпойнту, и риггер поднял руку. Несколько дронов вздрогнули, отвечая на его сигнал. Гладкий маленький глянцевый дрон черного жука, КТМ Флай Спай, соскользнул с его ладони и отправился к зданию, с Следжем и его АК позади. Хардпойнт порылся в карманах и вытащил свои KnowSpheres, и довольно скоро трио маленьких черных глобусов гудело в воздухе, окружая команду, записывая работу согласно требованиям мистера Джонсона. Флай Спай, шустрый и молчаливый, ушёл по коридору перед ними, когда команда поспешила внутрь, уходя из моросящего дождём Сиэтла, оставляя стены и двери между ними и внешними командами безопасности.

Флай Спай двигался впереди. Крошечный беспилотник Хардпойнта гудел перед ними, следя за тем, чтобы камеры безопасности были отмечены там, где они могут быть, или что команда перехвата не скрывается за углом. Дворф работал левой рукой, чтобы управлять этой маленькой машиной, он растопыривал пальцы, скручивал и поворачивал руку, наклоняя ладонь, чтобы направлять и контролирова шпионский беспилотник, головной убор с мощной электроникой контрольного устройства позволял добиться сверхъестественной чувствительности к таким простым командам. Он одним глазом смотрел сквозь оптические датчики беспилотника, а другой прищурил полузакрыв, в то же время как Койдог вела его по коридорам и не давала ему столкнуться с чем-либо.

Джентри был самым медленным из них, здесь каждая камера, помеченная Флай Спай на главном дисплее их команды — видна всем, кроме Койдог, которая сказала, что потеряла свои ДР-очки, хотя Хардпойнт настаивал, что она специально их ломает – что стало его заботой. Следж каждый раз слегка подталкивал Джентри и ворчал, чтобы убедиться, что гик вернулся в реал. И поторапливал его.

Джентри протянул руку через Матрицу, его ДР-очки блестели от потоковых данных и команд перенастройки систем безопасности, взламывая их узлы по одному и убеждая каждую камеру снова и снова запускать цикл из последней минуты, прежде чем они войдут в кадр. Навыки Джентри убедили корпоративные камеры зажмуриться, пока команда проскользнёт мимо. Следж знал, если декер продолжит в том же духе, их работа будет намного проще.

Работа шла медленно и напряженно. Флай Спай брал точку, Следж «очищал» каждый коридор дулом своего крепкого Калашникова, затем проходили Хардпойнт и Джентри, но тут они были только наполовину, большая часть их внимания была поглощена электронной страной чудес — Матрицей. Три KnowSpheres дворфа кружились вокруг команды, послушно записывая происходящие в крошечные собачьи мозги. Койдог шла в хвосте, прислушиваясь к возможным звукам дверей, открывающимся и закрывающимся за ними, грохоту ботинок безопасников, воплю тревоги. Медленно, напряженно и осторожно, но Следж доберётся к цели. Они не видели ни одной живой души. Вместе они проделывали осторожный путь через извилистые корпоративные коридоры и лестничные клетки Ареса, все глубже и глубже проникая в чрево чудовища.

И вдруг они оказались перед терминалом данных 501. Следж проверил помещение и приставил винтовку к стене кабинета, кивая Джентри, чтобы он вошел. Пришло время настоящего шоу.

Следж наблюдал, как Джентри уселся в кресло корпоративного паука — он должен признать, что взлом с терминала агента маричной безопасности в качестве пути ко всей системе, был приличным планом, предполагалось, что он сможет его осуществить, — и отрегулировал несколько подпрограмм системы на своей импровизированной кибердеке. Затем Джентри вытащил длинный тонкий кабель из катушки на своем правом браслете, значимой части своей нелегального оборудования, и потянулся к порту на рабочей станции контр-хакера Ареса.

Следж подумал о том, чтобы пожелать декеру удачи, но решил не делать этого.

Это могло стать ошибкой.

×

Хардпойнт лучше знал Следжа а или Койдог, чем занимался декер. Дворф не был опытным кибер-ковбоем, как Джентри, но в основах незаконного взаимодействия с Матрицей он разбирался. Он знал, как быстро все происходит в полной виртуальной реальности, как подсчитывается каждая наносекунда и как все, от вашей собственной иконки до контрмер, которые угрожают ей, движется со скоростью мысли. Джентри нырял в ВР, когда только мог, но Хардпойнт предпочитал держать одну ногу в реальном мире. В этом была разница между ними. Человеку нравилось полностью избегать реальности, работая в Матрице, а дворф предпочитал влиять на мясной мир, используя только дронов, вместо собственных рук, когда он мог помочь.

Но скорости были одинаковыми. Электронное ускорение. Риск. Хардпойнт знал, даже если грубый самурай и городская шаманка не знали, как быстро все может пойти не так в электронном мире.

Он услышал и увидел это своими глазами и ушами, а также комплектом аудио- и оптических датчиков в четырех разных дронах, когда из колонок начала выть сигнализация, и огни системы безопасности начали мигать. Это не заняло много времени, и Хардпойнт не ожидал такого. В ВР события происходили быстро. Иногда слишком быстро.

Дворф смотрел сквозь оптику своего Флай Спай, как Джентри качался в кресле, покачиваясь из стороны в сторону. Он призвал свой самый маленький дрон обратно к себе — теперь нет смысла в хитростях — и убрал его в бронированный контейнер на поясе. Он продолжал управлять и записывать своими KnowSpheres, один из которых облетел всю команду на автопилоте, а два других мчались на разведку. Декер снова дернулся в большом кресле, тело напряглось и затвердело, что-то между приступом и припадком. Ещё раз. И опять.

«Он умрет?» Слёдж не отрывали взгляда от прицела своего АК, не тревожась о сигнале безопасности.

«Надеюсь, нет»— Койдог прикусила губу.

«Я сомневаюсь в этом», — сказал Хардпойнт, наполовину сосредоточившись на другом деле. Он передал команды через головной убор ожидающему «Бульдогу», отключив меры безопасности, запустив двигатель и заставив его ехать в их направлении для быстрого побега.

«Нет», — сказал сам Джентри, протягивая руку, чтобы отключить себя. Человек встал и провел другой рукой под носом, чтобы стереть кровь.

«Получил файл в последний момент». Он покачал головой, все еще неуверенно стоя на ногах, и Хардпойнт смотрел сквозь дрона, как тот моргал отяжелевшими веками, под которыми быстро появились большие синяки. Джентри похлопал по своему верному коммлинку, теперь забитому украденными данными. Изящной Трансис Авалон висел на бедре неподалеку от Кольта.

«Меня чуть не «заморозили», но я и мой малыш сделали свою работу».

Ликвидация Единого Доступа — ЛЁД — может разорвать матричную иконку на клочки за наносекунды. Некоторые из них, Чёрный Лёд, могут делать то же самое с мозгом и телом декера с помощью специально запрограммированной биологической обратной связи. Судя по состоянию Джентри, файлы были под большей степенью защиты, чем упомянул мистер Джонсон.

Хардпойнт начал получать свежую информацию от своего разведывательного KnowSpheres, его надежный головной убор КТМ дает ему управлять несколькими потоками данных одновременно.

«Прибыла вечеринка. Западная сторона, вниз три этажа», — сказал он, монотонно, по сути. Он записывал и сообщал все сразу, рассказывая другим о прибывающих командах охраны, в то время как его головной убор показывал ему охранников в черной одежде, с ног до головы в броне, безликих в блестящих шлемах. Среди них выделялась высокая, более широкоплечая фигура, массивный тролль, слишком большой, чтобы влезть в защитную броню, которую носили остальные.

«И на восток, на один этаж вниз». Вторая группа бежала по противоположной лестнице, пытаясь поймать их в ловушку. Бледная женщина в темном костюме вела горстку охранников в тяжелых доспехах. За ними Хардпойнт узнал боевых дронов; Дуэлянты, экспериментальные двуногие беспилотники, которые производил Арес на этом самом объекте.

Джентри и Следж могли видеть проблему по общей трансляции. До того, как KnowSpheres смог лучше разглядеть, женщина подняла руку и прошептала слово. Вспыхнувший снаряд окутал маленький шпионский беспилотник Хардпойнта, и окно дисплея стало неподвижным.

Следж промолчал, а просто повел команду по левому коридору, где у них была бы лучшая возможность беспрепятственно подняться наверх. Он распахнул дверь и одним плавным движением бросил пару металлических сфер вниз по лестнице, затем припал на колено. Джентри поспешно повел остальных по лестнице. Широкая спина Следжа не позволила любопытной KnowSphere Хардпойнта проследить за гранатами, когда они скакали по лестнице, но нельзя было отрицать, что последовавший взрыв был впечатляющим. Уши Хардпойнта звенели от сдвоенного звукового удара, но он мог слышать причитания раненых охранников через слуховые компоненты в его дронах. Следж не двигался, просто ждал там со своим АК у плеча.

Один из беспилотников Хардпойнта наблюдал, как Джентри толкнул дверь выхода на крышу, а другой уплыл над к Следжу. Хардпойнт и Койдог ворвались на крышу за декером как раз в тот момент, когда АК Следжа начал лаять и заполнять лестничный колодец позади них вспышками огня и быстрыми пулями. Первый же тяжело бронированный охранник, оправившийся от гранат и попавший в его поле зрения, был поймал на прицел и рухнул вниз по лестнице. Затем пришли второй и третий, и Следж сжог остаток обоймы, отбросив их из поля зрения.

Внимание Хардпойнта перемещалось с дрона на дрона, наблюдая, как в поле его зрения появляется тролль-охранник Ареса. Он взмахнул огромной пушкой и KnowSphere дворфа и Следж с трудом увернулись. Хардпойнт почувствовал, как оружие выстрелило в крышу, даже на расстоянии двух этажей, когда штурмовая пушка «Пантера» рявкнула, как гром, и послала выстрел, пробив дыру размером с кулак в стене, где Следж были всего секунду назад. Гул от выстрела ещё громко раздавался эхом, догоняя невероятно быстрого орка догонявшего остальную часть своей команды. Как только защитная дверь открылась, вторая группа Ареса ворвалась на лестничную клетку рядом с ними, звуковое оборудование дрона уловило звук пары металлических сфер, запрыгавших позади орка.

Гном слегка улыбнулся, услышав, как сработала вторая пара гранат, но неуклюжий тролль и его штурмовая пушка тревожили его. Арес был так заинтересован в обеспечении безопасности объекта, что ради задержания кучки бугущих в тени был готов проделывать в нем гигантские дыры. Охрана ставила на защиту в ущерб практичности и это делало их непредсказуемыми. С непредсказуемыми людьми было опасно вступать в перестрелки.

Хардпойнт перевёл дыхание и покачал головой, посылая новую серию мысленных команд. Единственный способ бороться с огнем …

✖

Койдог все еще не могла поверить, что все пошло так неправильно, так быстро. Одна секунда — Джентри делал все, что он делал в Матрице, а на следующую – всё пошло прахом. Повсюду вой сигнализации, аварийные фонари, окрашивающие все здание в красный цвет, и Хардпойнт со Следжем несутся по лестнице, на последнем дыхании опережая атакующих охранников.

Команда бросилась через крышу, направляясь к ближайшему зданию и начала отход. Служба безопасности Ареса попала под взрыв на лестничной площадке позади них, потеряв, может быть, половину своей численности, всего несколько выживших в повреждённой броне и раненые гранатами Следжа. Тролль стоял, возвышаясь головой и плечами над остальными. Стройная, бледная женщина в темном костюме дала знак, и они подняли своё оружие. Дополнительные лазерные прицелы ожили под стволами их штурмовых винтовок и началась стрельба.

Джентри быстро прыгнул через проём между зданиями, открывая огонь из своего большого автоматического Кольта. Следж метнулся к вентиляционной трубе, на ходу разворачиваясь, чтобы зарядить второй магазин в свой АК. Койдог осторожно спрятала свой Браунинг и прыгнула через щель, ловкая, как олень. Хардпойнт стоял там, где он был, позволяя своему маленькому коротышке «Инграму» висеть у себя на боку, он просто поднял руки и улыбнулся. Его подкрепление было здесь.

Шквал гранат упал на крышу - это атаковалитри миниатюрных вертолетоподобных беспилотника, летевших низко над головой. Койдог узнала Рото-дроны КТМ-Нисан Хардпойнта за секунду до того, как деятельность команды была прикрыта густым дымом и новой волной взрывов, которые разогнали безопаников. Гном захихикал, убегая, чтобы присоединиться к ним на новой крыше. АК Следжа стрелял и стрелял, а вскоре к нему присоединились автоматические пистолеты, установленные в каждом из дронов Хардпойнта. Койдог пригнулась, когда одна из маленьких KnowSpheres пролетела мимо, развернувшись, чтобы записать перестрелку, в то время как большие беспилотники обменивались огнем с безопасниками Ареса. В плавающих облаках порохового дыма и защитой от ее собственного дружественного духа, у сил безопасности были проблемы с меткими выстрелами в Койдог и ее друзей, но мобильность дронов и их броня были их единственной реальной защитой.

Она услышала, как рявкнул АК Следжа и увидела, как тролль из Ареса пошатнулся, но не упал. Краем глаза она увидела, как Джентри пинает в чердачную дверь на крыше, которая поможет им избежать боя, и везде, куда бы она ни смотрела, она видела дым и вспышки огня, парящие беспилотники и безопасников в черной одежде. Она прошептала простое заклинание и послала его в спотыкающегося и измотанного громилу Ареса. Но чуток промахнулась. Она услышала смех Койота над своей неудачей и нахмурившись зачерпнула свежую порцию маны. Убийца в черной броне повернулся, чтобы выстрелить в нее, без сомнения, что-то крича в свой шлем, но затем он вздрогнул и кулем повалился лицом вниз.

Койдог улыбнулась и начала приговаривать что-то самодовольное, ни к кому особо не обращаясь, когда женщина-охранник подняла руки. Болезненное голубое свечение заполнило крышу, когда она пела голосом, который царапал душу Койдог. Эльфийка переключилась на астральное зрение, чтобы лучше понять, что задумал другой маг, и ее кровь похолодела. Вызываемый дух был ужасен, но столь же жутко выглядела черная масса беспилотников, появившихся на лестничной клетке.

«Ох, дух…», — тихо прошептала эльфийка, когда волна дронов-дуэлянтов вылетела на крышу. Ее заклинания ничего не стоят против таких бездушных автоматов. Она моргнула, вернув свое зрение обратно на материальный план и вытащила свой большой Браунинг из кобуры, как будто это могло ей чем-то помочь.

Следж появился из ниоткуда, глыбы АК нигде не было видно, в одной руке у него был светящийся синим меч, а в другой — изрыгающая смерть пушка Ареса. Он врезался в ближайший беспилотник с простой протаранив его плечом, затем она потеряла его из виду. Новая волна дымовых гранат упала на крышу, и все, что она могла видеть в дыму, было слабо светящимся лезвием и случайными вспышками при столкновении. Вероятно, Койдог не смогла бы четко разглядеть его движения даже без дыма, так быстро двигался большой орк. Ошмётки дронов начали выпадать из дыма.

Но отвлечение сработало. Беспилотники выполнили свою работу, и маг Ареса вернулась в укрытие, ее работа была завершена. Вспыхнул очень яркий свет и слабый гул раздался в воздухе. Койот вскрикнул и гневно рассмеялся где-то в районе затылка Койдог, и эльфийка посмотрел на искажённого духа-насекомого, покрытого мандибулами и вытянутыми, извивающимися когтями. Она чувствовала, как желчь подступила к ее горлу.

И хуже всего было то, что благодаря закрытой чердачной двери и семиэтажной высоте они даже не могли убежать.

✖

Задымленный воздух прорезали танцующие, невероятно прямые малиновые линии лазерных лучей. Вокруг него вспыхнуло сияние, показывая Джентри застывшие кадры с жестокой свалкой тел, вздымающимися мускулами, хром ярко контрастировал с потертой черной кожей. Глубоко в животе он чувствовал то же, что слышал: стаккато-звуков с слишком громким эхом, что сотрясал его до глубины души. Он проигнорировал все это и сосредоточился на канале ВР, направляемом прямо в его мозг лучшим оборудованием и имплантами.

Им нужен был он, чтобы открыть эту дверь. Команда нуждалась в нем, чтобы нырнуть обратно в Матрицу и открыть эту единственную дверь, чтобы спасти их жизни.

Джентри не обращал внимания на шум вокруг, раздающийся раз за разом, будь то из беспорядочных беспилотников Хардпойнта или из беспилотников Ареса, поддержке «мышц» корпорации. Он отгородился от проклятий и ворчания, когда Следжа одного разбирали полдюжины специально созданных боевых дронов. Он не вздрогнул, когда пушка тролля Ареса послала выстрел достаточно близко, чтобы дёрнуть край его бронекуртки, не повернулся, чтобы в ужасе смотреть как когтистый, дребезжащий кошмар навис над Койдог.

Он декер. Он мог больше, чем просто быть поддержкой в бою, и у него было несколько тонких боевых навыков, чтобы сделать это, но был способен на большее – ведь он тот, кем он был, и делал то, что делал. Его ум пробегал за программу за программой, подпрограмму за подпрограммой, думал о протоколах безопасности и методах блокировки, думал обо всем, что мог сделать компьютер, чтобы он мог предвидеть это, противостоять ему. Он знал электронику как свои пять пальцев, буквально и изнутри, и снаружи, и все, что он должен был сделать, все, что он должен был сделать в мире сейчас, — это победить этот электронный замок и жесткую систему безопасности, поддерживающую его. Его оборудование Ренраку «орало» беспроводным способом в глубине его сознания и запускал горячие резервные системы, взамен отключённым, а вычислительная мощность бралась от вторичных процессоров. Пролетели пули и откололи краску от стены рядом с ним, и Джентри раздраженно потянулся, чтобы сделать ответный выстрел, не глядя.

Одно из многих всплывающих окон, а все они одновременно жонглировались сопроцессорами Джентри в его умных очках, показывало ему, то чего ему не хватало для стрельбы через камеру смартлинка его пистолета. Тяжелая точка мелькала между быстрыми беспилотниками и дикими криками, это рото-дроны обстреливали надвигающегося тролля Ареса уворачиваясь от выстрелов штурмовой пушки. Следж разрубил последний вражеский беспилотник на части, а затем пошатнулся, когда враг врезался в его бронежилет.

Ужасный дух навис над ними, готовый нанести удар. Койдог подняла руки и пропела что-то на языке, который Джентри не знал.

«Мне жаль». Наушники Джентри уловили голос эльфийки, прошедший сквозь всю фоновую какофонию, чтобы он смог услышать ее шепчущие извинения в пустоту.

Раздался раскат грома и вспышка яркой магической молнии. Вражеский дух, атакованный Койдог на одном плане и ее духом на другом, завизжал от боли и развалился на части. На полсекунды завис смерч, вонзившийся в эфемерное насекомое, прежде чем он тоже исчез.

В то же мгновение Джентри открывал дверной замок, он посылал команды отключения тридцать семь раз, и наконец одна из них прошла. Койдог покачнулась и упала, худая, хрупкая эльфийка, отдавшая почти всю себя, чтобы отправить дух в небытие. Следж, покрытый в равной мере кровью и маслом, нагнулся, чтобы схватить ее, и, бросив Джентри её пистолет, потащили ее в безопасное место.

Флай Спай Хардпойнта пролетел мимо только что открытой Джентри двери, и направления со схемой здания начали передаваться по сети команды. Наконец-то у них был выход.

«Прямо вниз, Бульдог впереди», — зарычал дварф и махнул пальцами вверх. Его единственная оставшаяся KnowSphere — вторая лежала в руинах, жертва шальной пули — зависла прямо над плечом, когда он начал спускаться по лестнице. Следом шли Следж, наполовину неся Койдог, не обращая внимания на Джентри, но на полсекунды там, в дверном проеме, кивнув ему.

В это время оставшиеся рото-дроны разделились и облетели крышу, продолжая стрелять и отвлекать внимание охраны. Новая волна дымовых гранат сделала прыжок со здания на здание рискованным, и Джентри знал, что они уйдут, прежде чем войска Ареса догонят их.

У него были данные. У Хардпойнта были кадры. Никто из них не был мертв. Джонсон получит свою выгоду от всего этого, так или иначе. Это была просто еще одна ночь, очередное задание, но значительно больше, чем просто очередной бег.

Битва

BY JASON M. HARDY

Жизнь в Шестом Мире

Было бы неплохо, если бы у тебя было всё время мира на ориентирование в Шестом Мире. Если бы ты мог гулять, осматривать достопримечательности и привыкать к жизни бегущего в тенях. Но у тебя не так много времени. Скваттеры зарятся на любой угол, который ты занял, сборщики органов заинтересованны в твоем пока еще бьющемся сердце, и более чем достаточно других опасностей, из которых можно составить гору справочников вида "Перечень того, что обязательно прикончит тебя". Кроме того, ты должен есть, а значит должен зарабатывать деньги, и делать это быстро. Итак, давай немного поговорим о том, что тебе нужно знать, что ты можешь изучить и как действовать если захочешь узнать ещё больше. Постарайся остаться в живых.

Всё имеет свою цену

Прочти заголовок. Перечитай его ещё раз. Понял? Хорошо. Поскольку если это будет единственным, что ты поймёшь из этого раздела, это уже будет неплохо, ведь ты узнаешь о мире в котором живёшь самое главное. Ты ходишь по этому миру, ты видишь множество вещей, и у каждой уже есть хозяин. У каждой мегакорпорации есть глава, у правительства - президент, а банды лейтенант или главарь или главный головорез или любой, чёрт его побери, титул которым они его называют. Даже одинокий квартал в пустоши, в котором нет ничего, кроме ржавого мусорного контейнера и сарая с провалившейся крышей, имеет страшноглазого парня имени Растол, который отпугнул других страшноглазых парней и называет это место своей собственностью. Каждый из них понял, что они должны заплатить за право править этой конкретной дырой и каждый заплатил когда пришло время.

Это то, что тебе нужно знать. Разумеется, приятно знать историю, важные даты, текущие события и кто из бомонда с кем спит, но давай сосредоточимся на самом важном: что позволит сохранить себе жизнь, подняться и чем возможно придётся за это заплатить.

Если мы будем говорить о платежах, то поговорим и о валюте. Я имею в виду, что мы рассмотрим вещи, от которых придётся отказаться ради достижения своей цели.

Магия: расплатись своим разумом

Помнишь, я сказал, что «приятно» знать важные даты, но это не обязательно? Ну, я соврал. Одну дату обязан знать каждый: 24 декабря 2011. В этот день начался Шестой Мир. Учёные люди, любящие раскладывать вещи по коробкам и расставлять их в правильном порядке, различают шесть возрастов нашей планеты, под которыми они понимают шесть различных уровней магии. Предыдущая эпоха, Пятый Мир, характерна угасанием магии. Магия была ненадёжной, недобросовестной, несколько неряшливой, скрывалась по тёмным переулкам и очень редко проявлялась при свете дня. Затем, 24 декабря, великий дракон Рюмё вылетел из горы Фудзи и, пролетев со скоростью пули рядом с полным удивлёнными пассажирами поездом, недвусмысленно поставил человечество в известность о том, что отлив закончен. Это было только начало, магия возвращалась и существенно меняла мир.

Фактически, некоторые из этих изменений показали себя несколькими месяцами ранее, просто никто не понял что происходит. Они называли это Необъяснимая Генная Экспрессия (НГЭ) – наукообразное определение того, почему некоторые родившиеся дети выглядели как эльфы и дварфы из сказок и легенд. Они различались не только внешне, дети-дварфы росли неестественно сильными и могли видеть в темноте, а дети-эльфы имели неестественно быстрые рефлексы и двигались как танцоры. Десять лет это дети были уродцами. Затем, в 2021, они стали обычны. Тогда ударила Гоблинизация. И это было не очень красиво. Где НГЭ создавала необычно выглядящих новорожденных, Гоблинизация поражала людей всех возрастов. Наиболее заметным симптомом стала слепота и накатывающая волнами умопомрачительная агония. Она продолжалась от двенадцати до семидесяти двух часов, а жертвы меняли форму, отращивали клыки и/или рога и, возможно, учетверяли свою массу. Орки и тролли вернулись в мир. Не то чтобы они исчезали, эльфы, дварфы, тролли и орки всегда были здесь, но при низком волшебном уровне Пятого Мира они выглядели как обычные люди.

В результате этих изменений стало ясно, что термин «человечество» стал слишком узким и не может определить все бродящие по Земле типы людей, так что теперь мы называем себя метачеловечество. Оказывается, в реальном мире разные расы похожи друг на друга не больше чем персонажи старых легенд и сказаний. Но все мы застряли на одном куске летящей в космосе скалы и должны с этим смириться.

Прошло не так много времени, как люди попытались разобраться в том, как использовать всю лежащую без дела магию. И некоторым это удалось. Остальные поражались этому, они смотрели с тупым выражением лица и стеклянными глазами на то, как некоторые смогли выяснить, как направлять и формировать потоки маны — вида волшебной энергии, которая, кажется, есть почти везде. Оказывается, можно, если, конечно, знать как, используя ману, превратить воздух в огонь, заставить людей делать то, что они никогда бы не сделали, или сотворить по-настоящему эзотерические и/или безумные вещи. Но мана это не только заклинания и та фигня, которую традиционно связывают с волшебством. Другие способны посрамить рефлексами кобру или обогнать гепарда, и это, лишь то, что находится на поверхности. Вы знаете эти ништячки из сказок и легенд? Мы получили их все. Заколдованные мечи, магические кольца, палочки, амулеты, талисманы, каждое зелье, о котором вы только можете подумать — всё это существует. Не то чтобы они всегда работали так, как в сказках. Не думайте, что, взяв меч легендарного воина, вы сможете рубить на куски так же, как он. Но магия реальна, и люди её используют. Фонд Атлантиды, Фонд Дракона, Массачусетский Институт Технологии и Чародейства — все они ведут систематические исследования, как делать невозможное поворотом запястья и подмигиванием.

Теперь позволь сказать прямо. Подавляющее большинство из нас не имеет никакого таланта к магии, это означает, что мы смотрим на магов с некой комбинацией восхищения и недоверия. Мы любим их, потому что они могут делать то, о чём мы лишь мечтаем, мы ненавидим их по той же причине. Если ты Пробуждённый, люди будет смотреть на тебя с интересом и недоверием, привыкай. И будь готов — в первую очередь пушку нацелят на тебя. Таков путь Шестого Мира.

Есть ещё одна последняя и очень важная вещь о магии, которую ты должен знать: Драконы. Они большие, опасные и властные. Рюмё из горы Фудзи был первым, но отнюдь не последним действующим в Шестом Мире, у них везде свои когти. Великой дракон Гоуствокер царствует в Денвере, разделённом городе. Великий пернатый змей Хуалпа делает то же в Амазонии. Дракону по имени Дункельцан удалось избраться президентом Соединенных Канадо-Американских Штатов, хоть он и был взорван в ночь своей инаугурации. И не забывайте корпоративных драконов: Келедир, управляющий исследованиями НеоНЭТ, Рхонаб, контролирующий в высшей мере весомый портфель акций, и Лофвир, владеющий крупнейшей на Земле мегакорпорацией — Зедер-Крупп.

Что подводит нас к теме мегакорпораций.

Мегакорпорации: расплатись самим собой

Было время, когда высшим законом любой земли были указы национального правительства, и все юридические и физические лица в пределах национальных границ подчинялись им. Но до этого главным законом мира была сила и вы могли делать всё что захотите, пока сильны и никто не может вам помешать (хотя история полна свидетельств, что даже национальные правительства властвовали в такой манере). Фактически, состояние Шестого Мира не есть нечто новое. Это просто следующий шаг принципа «кто сильнее, тот и прав». Единственным реальным изменением является то, что некогда правительства могли сдерживать или по крайней мере ограничивать корпорации. Эти времена прошли.

Существует множество прецедентов из истории права, которые могут показать тебе, как мы дошли до этого, но в конце концов всё сводится к одному слову: экстерриториальность. Благодаря этому слову всё, что происходит во владениях корпораций, в их зданиях и на их земле, управляется только по их законам — и не по каким-либо ещё. Получение экстерриториального статуса было давней мечтой многих крупнейших корпораций мира, и когда судебные решения в различных странах дали его им, корпорации потратили несколько лет, гадя

Сиэтл

себе и другим в несусветном бреду. Затем они выяснили, что эта борьба срезала их чистую прибыль, так что они перестали сражаться друг с другом и сосредоточились на обсирании всех остальных, т.е. нас.

Не каждая мировая корпорация имеет экстерриториальный статус. Чтобы понять как это работает, надо узнать, что такое Корпоративный Суд, орган, созданный мегакорпорациями когда они поняли, что тратили слишком много времени решая свои споры разрушением небольших стран. Корпоративный Суд иногда высмеивают как беззубую марионетку крупнейших мировых мегакорпов, но он умудряется, обычно, не давать корпам развязать открытую войну, а это многого стоит.

В рамках своих обязанностей Суд создал систему ранжирования, дабы указать насколько велика и могущественна корпорация. Снизу находятся безрейтинговые корпы, начиная от бизнеса по ремонту коммлинков принадлежащим двум парням по имени Митч начавшегося с их Форда Американ и заканчивая компаниями которые простираются от побережья до побережья крупнейших стран мира, но не пересекают любые границы. Для получения низшего корпоративного ранга, А-ранга, вы должны быть многонациональными, ведя основную деятельность в более чем одной стране. И нет, эпизодическая продажа пакета Вафо-чипсов пастухам в Новой Зеландии не в счёт.

Следующими корпорациями, АА-ранга, являются те, кто отхватил большой приз — экстерриториальность. Чтобы добраться до этой точки вы должны показать, что влиятельны в нескольких странах, крепки и привлекательны для по настоящему больших парней, которые могут, будучи в хорошем настроении, помочь вам.

Теперь высший ранг, ААА. Большая Десятка. Это не обязательно крупнейшие мегакорпорации на Земле, но их размер, разносторонность и власть отличают их от остальных. Это, а также тот факт, что они каким-то образом убедили в этом остальных, даёт им место в Корпоративном Суде. Поскольку судьями в Корпоративном Суде являются представители Большой Десятки. Их власть формирует мир, и все, бегущие или нет,

знают их имена, поскольку обычно из них текут, и зачастую в них впадают, потоки нюйен. Арес. Ацтехнолоджи. Эво. Хоризон. Мицушима. НеоНЭТ. Ренраку. Сейдер-Крупп. Сиавасэ. Усин. Если ты хочешь быть бегущим дольше десяти минут, ты будешь работать на одного из этих парней, а если проживёшь дольше суток они тебя кинут. Ты должен знать о этих парнях, так что о них далее.

В тоже время ты должен понять, они больше чем просто большие. Представь крупнейшего в мире производителя компьютерного оборудования. Добавь влиятельного продавца магических товаров. Добавь несколько банков, страховую фирму, развлекательный конгломерат и гиганта пищевой промышленности, и ты не приблизишься к пониманию одного из Большой Десятки даже на десятую часть. Он используют миллионы человек и контролируют триллионы нюйен. Они владеют десятками дочерних компаний, каждая из которых корпорация А или АА ранга. Каждая из них владеет землёй удалённой от тебя максимум на сто километров, если ты не в Сахаре, Амазонке или на дне океана. А может и тогда. И каждая из них убедила своих сотрудников что низкооплачиваемая, рутинная и высасывающая душу работа стоит предлагаемой корпорацией безопасности. Они командуют армиями рабов зарплаты по всему миру и одним из преимуществ бегущих является то, что мы не они. Разумеется, мы продаём своё время и иногда жизнь, танцуя под дудку мегакорпораций. У них есть нюйены, а мы хотим их, что позволяет им устанавливать правила игры. Мы просто играем.

Но если мы хотим быть иными — сильнее, быстрее и смею надеяться лучше — мы нуждаемся в преимуществе. Немногим из нас повезло получить его в виде магии.

Для остальных есть аугментации.

Железо: расплатись своей душой

Ещё со времён Джона Генри мы боролись против машин, стремились доказать превосходство человека над холодным железом и электронными схемами. Так было до начала этого века, пока мы не поняли, что не надо побеждать машины, надо соединиться с ними. Конечно, всё началось с протезирования — искусственные ноги и руки заменившие оригинальные, кибернетические глаза и уши, позволившие видеть и слышать родившимся слепыми и глухими. Но довольно скоро люди выяснили, что эти медицинские чудеса могут быть адаптированы для улучшения имеющихся чувств и возможностей, затем последовал дальнейший скачок к имплантированным компьютерам и телефонам.

В наши дни любая твоя способность может быть усовершенствована правильным железом (если ты не маг или адепт — о них позднее). Ты хочешь быстрые рефлексы? Ты можешь стать быстрее. Искусственная нейронная сеть сделает тебя быстрее бешеного зайца. Хочешь быть сильнее? Замени свои природные мышцы на специально выращенные для мощи и эффективности и сила перейдёт на совершенно другой уровень. Хочешь стать более обаятельным? Имплантируй несколько комплектов диспенсеров специализированных феромонов и люди будут падать в обморок когда ты проходишь мимо и восторженно кивать после твоих слов.

И это только начало. Ты можешь разместить под кожей пластины брони или укрепить кости металлом, так что твои кулаки и ноги будут наносить сокрушительные удары. Ты можешь обострить свои чувства, мозг быстрее, и имплантировать знания которые никогда не изучал в школе. Ты можешь заменить целые части своего тела на искусственные, более прочные и более маневренные, с секретными тайниками и скрытым оружием, обеспечивающим в нужный момент очень неприятный сюрприз.

Но всё это не бесплатно. И мы говорим не только о деньгах, есть и более высокая цена. Все эти штуки полезны и круты, но они искусственные. Это не метачеловеческое и твоё тело это знает. Каждый раз при установке аугментации ты отдаёшь часть себя. Ты теряешь нечто глубоко внутри себя, суть метачеловека. Мы не совсем понимаем, что это такое, но мы знаем — чем более рукотворным ты становишься, тем дальше ты от реальной жизни. Если зайдёшь слишком далеко, то жизнь в тебе просто исчезнет, пока всё имеющееся внутри железо не разрушится и не станет неотличимым от от любой другой кучи кремния, стали и хрома. Так иди вперёд и получи эти аугментации. Получи синаптические ускорители, заменители мышц, установи сверкающий датаджек в голове и как, некоторые босы, дневное глотату на лице. Просто пойми, каждые раз при замене части своего тела на железо ты теряешь частицу своей метачеловечности.

Но постой! Это же не всё! Если ты Пробуждённый, у тебя есть некий вид магической харизмы ты можете потерять больше чем свою сущность. Теоретики магии скажут, что мана привязана к жизни (это, кстати, объясняет, почему неодушевлённые предметы не имеют никакой ауры и магии в глубоком космосе нет, но это уже другая история). Ты лишаешься части жизни Пробуждённого, ты лишаешься части своего могущества. Именно по этому наши колдуны и адепты весьма осторожны при установке аугментаций. Но у них есть их заклинания и способности, которые дают им немало способов защититься, даже без искусственных жабр.

В конце концов все проблемы аугментаций сводятся к одному вопросу: как много своей метачеловечности ты готов обменять на силу? И чем больше аугментаций ты, чаммер, установишь, тем важнее становится этот вопрос.

ГРЕшники и безГРЕшные

Некоторые из нас выбрали тени сами, других тени затянули без спроса. Одной из разделительных линий между миром света и миром теней служит ГРЕ - *Глобальная РЕгистрация* — этот тип идентификации человека принят в системах безопасности, государственных базах данных и почти на любом компьютере для проверки подлинности личности. Если он у тебя есть — ты ГРЕшник, один из хороших, нормальных людей мира. Если он отсутствует - ты аутсайдер. Тебя вышвырнули в мир теней изначально.

Итак, если родился без ГРЕха — тот и безГРЕшный человек мира? Ну, если твои родители такие, то и ты скорее всего тоже. Дети преступников, как и многие дети орков и троллей (которым, ясно дело, часто отказывают в ГРЕхе) часто начинают в темноте. Далее идут преступники — профессионалы, любители или случайные. Как бы то ни было, их поймали и наградили криминальным ГРЕхом, который примерно также полезен как киберрука без пальцев. Большую часть времени не пересекающиеся с нормальными, которые относятся к ним как к радиоактивным прокажённым, люди с криминальным ГРЕхом выпадают из общества либо живя в тенях, либо занимать полностью криминальными делами (шайки и уличные банды Шестого Мира всегда набирают людей).

Тени: расплатись своей кровью

Как я уже говорил ранее, мир подчиняется мегакорпорациям. Они любят надёжные способы, а потому им требуется послушное население, мир людей, делающих всё, что им приказали, строящих то, сносящих сё, жертвующих чем либо ради мег, а затем тратящих все свои деньги в магазине компании и радующихся тому, как всё хорошо. Овец. Так видят мегакорпорации метачеловечество: стадо овец, идущее в ногу ради служения их интересам. Что подводит остальных к жестокому выбору: принять их дерьмо или нет. В этом мире есть множество способов продаться корпоративному хозяину, который скажет что делать от начала до конца. Мусор должен быть собран, полы — подметены, а цифры сложены. У мег есть буквально горы чернового труда который должен быть совершён за двенадцати или шестнадцатичасовые рабочие смены. Да, работы много, но у тебя иногда будет время для целой кучи утверждённых корпорацией развлечений. Ты даже сможешь иметь отношения с другими людьми, до тех пор, пока не свяжешься с кем-то кого родительская мегакорпорация может счесть неподходящим. Тебе никогда не придётся проявлять вдохновение или созидание. Тебе не придётся идти на риск. Теоретически, ты сможешь жить достаточно долго (если будешь достаточно везучим, и не подхватишь болезнь из корпоративного списка Не Лечить) и уровень твоей жизни будет не сильно отличаться от жизни рабочей пчелы.

Для некоторых из нас это неприемлемо. Это не жизнь. Мегакорпорации владеют многим в мире. Они не должны владеть нами. Мы выпадаем из массы, держимся подальше от жизни корпоративных пчёл и находим другой путь. Мы делаем то, что корпорации не хотят вешать на своих сотрудников, поскольку боятся ответного удара. Шпионаж, кражи, саботаж, нападения и, если для вас это приемлемо, убийства. Эта работа таится в тенях мира и это то, что мы делаем. Так мы выживаем. Мы по прежнему должны танцевать под корпоративную дудку — а кто этого не делает? - но мы живём на своих условиях, идём своим путём, и, если мы всё делаем правильно и рекламируем свои умения, мы можем стать лучшими в том что делаем и получать за это достойную плату. Возможно тогда, вместо подбирания объедков со стола хозяев жизни один из нас сможет стать одними из них и переделать небольшую часть мира по своему желанию.

Независимо от того, как каждый из нас попал в тени, мы не будем здесь вечно. Для выживания нам нужна работа. Есть десятки, сотни, тысячи дел. Ты сможешь сделать на них деньги, но каждое дело будет тебе чего-либо стоить. Шрам от пули, которая должна была тебя убить. Свербящая на холоде нога, поскольку ты сломал её упав с мотоцикла во время не самого удачного побега. Отсутствующая рука — ты стоял слишком близко к рванувшей бомбе, а кибермодель слишком дорога. И это лишь отметки на теле. Ты будешь обманут, предан и брошен. Верные друзья нападут на тебя и бросят умирать. Каждая твоя часть будет проверена на прочность таким образом, что ты и подумать не мог и посмотрим сколько ты вытерпишь.

А если тебе удастся? Если ты останешься в живых? В первую очередь деньги, но не только. Ты станешь легендой. Ты вступишь в ряды тех, о ком рассказывают истории, бегущих чьи имена мы знаем. Дирк Монтгомери. ФастДжек. Салли Цунг. Улыбающийся Бандит. Ты проживёшь свою жизнь, выживешь и даже преуспеешь. Ты будешь знаком каждому человеку Шестого Мира.

До тех пор пока сможешь платить необходимую цену.

Где бежать

Мы уже рассказывали, что мегакорпорации могущественнее государств, но это не означает что последних не существует. С одной стороны они обеспечивают мегакорпорациям возможность разделить свою деятельность. И хотя государства не самые влиятельные образования в мире, они обеспечивают инфраструктуру, образование, правопорядок и безопасность вне стен мегакорпов, а также чувство идентичности своих граждан — многие люди воспринимают родную страну очень серьёзно. Государства всё ещё существуют, и ты должен знать наиболее важные из них, во всяком случае в пределах создания фальшивых личностей.

Северная Америка

Ранее могучие Соединённые Штаты и их северный сосед Канада столь сильно пострадали от мощного сепаратистского движения Коренных Американцев в начале двадцать первого века, что распались на две нации и изменили лицо континента. Возможно прямым наследником старых Соединённых Штатов являются **Соединенные Канадо-Американские Штаты (СКАШ)**, состоящие из большей часть северо-востока США и юга Канады. Столицей страны является старая база США ДеКе, а идеалы и государственные институты имеют недвусмысленное сходство с предшественником. СКАШ не столь влиятельны как США, но их экономическую и военную мощь не стоит недооценивать. Двое из Большой Десятки базируются в СКАШ — Арес в Детройте и НеоНЭТ в Бостоне.

В СКАШ также располагается мировая столица бегущих — Сиэтл, и да, я знаю что это не северо-восток США и не юго-восток Канады. Этот кусок города вырезан из разрастающихся государств Коренных Американцев и отдан СКАШ. Уникальная ситуация Сиэтла делает его эпицентром торговли и интриг. В город представлен каждый из Большой Десятки (хотя и некоторые сильнее чем другие — НеоНЭТ здесь везде, а Ренраку лишь бледная тень былого влияния). Вы можете найти мафию, якудзу и множество других преступных организаций и уличных банд. Разрастающиеся богатые районы переливаются полированным мрамором и сияющим золотом, а беднейшие представляют собой многие километры загрязнённых земель, разрушенных зданий и подкрадывающихся ужасов. Это город крайностей, но эти крайности света и тьмы делают тени особо обширными и глубокими. На юге от СКАШ располагается его кузен — **Конфедерация Американских Штатов (КАШ)**. Отнюдь не промышленный слабак времён гражданской войны, КАШ может похвастаться бурной и разнообразной экономической деятельностью. Правда она не имеет местной корпы AAA-ранга. Для бегущих более важно,

Виды Бега

Хорошей новостью в беге является то, что возможно практически неограниченное число заданий. Плохой — во время практически всех возможны фатальные осложнения. Возможными сортами бега можно заполнить несколько книг, но для пробуждения аппетита есть краткий список:

- Кража прототипа нового микродрона из защищённых офисов Мицушимы.
- Проникновение в защищённый узел эльфийского королевства Тир Тейгирн для выяснения, какой Высокий Принц связан с якобы открытием орихалка.
- Проникновение к корпоративный анклав Нью-Токио и выход от туда с перспективным инженером связанным нерасторжимым контрактом, причём таким образом, что конкурент может сделать ему новое предложение.
- Проникновение в Конгресс СКАШ, ради выяснения, кто же находится под контролем таинственной и отвратительной Чёрной Ложи.
- Расследование сообщений о высокопоставленных руководителях компаний Гонконга которые действовали беспорядочно и исчезли в течении нескольких дней.
- Изучение уязвимостей новых протоколов Матрицы и продажа обнаруженных по максимальной цене.
- Расследование слухов о спрятанных в таинственной Антарктической башне могущественных артефактов.
- Скрытная и постоянная изоляция второй жены выдающегося политика.
- Проникновение в подводное логово Морских Драконов и кража когтя, который позднее будет использоваться для магических исследований.
- Выявление планов нео-анархистов Берлина способных навредить корпоративным интересам.
- Остановка оборзевшего токсичного шамана, который как полагают скрывается в ужасно загрязнённой карантинной Специальной Административной Зоне Саар.
- Выяснение, кто стоит за возвращением Ацтехнолоджи в разделённый город Денвер и как срубить с них бабла.
- Разузнать, что НеоНЭТ делает под видом проекта Имаго.
- Ворваться в штаб-квартиру Древних и оставить чёткий сигнал — эльфов любят, а их нет.

Теночтитлан

что КАШ является домом крупнейшей независимой корпорации в области безопасности в мире — Одинокой Звезды. Если ты бегущий, ты сталкивался её офицерами. А если ты умелый бегущий, то тебе удалось пережить эту встречу сравнительно целым и не попасть за решетку.

Большая часть остальной Северной Америки поделена между государствами Коренных Американцев, созданных, когда коренные обитатели этих земель решили вернуть свои земли. **Корпоративный Совет Пуэбло** царит на юго-западе (в том числе в Лос-Анджелесе, доме Хоризона), **Нация Сиу** господствует над большей частью центральных равнин, **Совет Салиш-Ши** правит Тихоокеанским Северо-Западом — вокруг Сиэтла, а **Цимишианский Протекторат** и **Альгонско-Манитоунский Совет** удерживают север страны. Кроме того, в Северной Америке располагается непостоянный **Свободный Штат Калифорния**, восстановленный корпоративный рай **Квебек** и эльфийское государство **Тир Тейгирн**.

Есть ещё город договора Денвер, очаровательное разрастание разделённое между пятью государствами и управляемое драконом. Истории как до этого дошло придётся подождать. Достаточно сказать, что в Денвере сохраняется достаточное количество интриг для обеспечения работы множеству бегущих.

Центральная Америка

Центральная Америка характеризуется одним словом — **Ацтлан**. А Ацтлан — Ацтехнолоджи. Государство в основном управляется корпорацией. Так что, если у вас нет проблем с Ацтехнолоджи, то нет их и с Ацтланом. Если же ты разозлил Большого А, то лучше бы тебе держаться подальше от его родины, ведь там у него глаза повсюду. Территория государства простирается от границы с Техасом на севере до Амазонии на юге. Корпоративный Суд управляет Панамским каналом и Юкатаном, что всё усложняет.

Южная Америка

Здесь немало стран, но значительное влияние на есть только у одной **Амазонии**. Управляемая заботящимся о экологии драконом Хуалпа, Амазония одно из мест, где государство влиятельнее корпов. Хотя после порки Ацтлана в недавней войне, мегам возможно придётся продемонстрировать несколько больше своей силы, поскольку Хуалпа может найти какого-то нового инвестора.

Азия

Японская Империя может похвастаться наибольшим числом штаб-квартир мегакорпораций в мире. Мицушима, Ренраку и Сиавасэ считают её своим домом и их новый дух сотрудничества грозит усложнить жизнь остальных мировых мег. Граждане Японии гордятся своей империей и местными мегакорпами. Жители неприязненно относятся к нечеловеческим метатипам, хотя в последние годы общественное мнение смягчилось.

Усин базируется в независимом **Гонконге**. Он столь же приветлив для бизнесменов как Тумстоун на Старом Западе для ганфайтеров. Здорово быть на вершине или на пути к ней, но если проиграешь, последствия будут очень печальны. Всё это делает Гонконг очень привлекательным для лидеров бизнеса, мегакорпорации могут получить или купить любое преимущество пора не пополнят ряды проигравших.

Хотя **Россия** и была разделена на несколько государств, ей удалось удержать извилистую полоску земли соединяющую её западную часть с восточным побережьем Японского моря. Во Владивостоке располагается штаб-квартира Эво, что делает его одним из ведущих технологических центров мира.

Европа

Союз Германских Государств, в частности агломерация Эссен, является домом для крупнейшей мировой мегакорпорации — Сейдер-Крупп. Он также пережил несколько самых страшных экологических катастроф, но мы уверены, что это просто совпадение. Загрязнение региона вкупе с другими корпоративными злоупотреблениями сделали СГГ, и в частности Берлин, очагом движения нео-анархистов и другого сопротивления мегакорпорациям.

Франция, Испания, Португалия, Соединённое Королевство, Польша и другие европейские страны живут как и всегда, а Балканы остаются местом хаоса и беспорядка. Всё возвращается на круги своя и всё такое.

Африка

Северная Африка переживает расцвет как юга так и севера **Египта**, хотя **Алжир, Тунис, Сава и Эфомалинские Территории** сейчас припёрли его к стенке. **Королевства Нигерии** поделены между различными племенами, жаждущими получать часть нефтяных доходов государства. Королевство гулей, **Асамандо** является одним из самых скандальных государств планеты, одни видят в нём лидера борьбы гулей за свои права, другие ужасаются тому, что металюди регулярно и сознательно подаются на столы больного населения этой страны. Агломерация Найроби в **Кении** является основой Килиманджарского Масс Драйвера, играющего большую роль в развитии космических полётов. Государство **Азания** занимает большую часть юга континента, несмотря на то, культурные различия угрожают разорвать его на части, приток денег в его индустриальную мощь удерживает его воедино.

Австралия и Океания

Длинный центр уникального и странного животного мира, **Республика Австралия** после Пробуждения стала ещё более странным местом. Буш регулярно омывается мана-штормами, что делает попытку его пересечь куда более опасной чем когда либо. Многие паразоологи пытаются это сделать, поскольку обитающие там твари ещё не изучены. Тем временем **Тасмания**, кажется, стала живым организмом и использует рост животных и растений для быстрого очищения от всего построенного металюдьми.

Возможно, самым горячим местом в регионе является **Новая Гвинея**. В 2064 Австралия попыталась её аннексировать, но встретила сопротивление премьер-министра, который впрочем быстро исчез. С этого времени она функционирует как часть Австралии, но в последние годы сопротивление Республике растёт, поскольку в этом районе действует немало политически-активных бегущих.

День твоей жизни

Теперь у тебя достаточно идей как сделаться достаточно сильным, довольно быстрым и, возможно, приемлемо умным для совершения того что тебе нужно или хочется, также у тебя есть наброски мест где ты возможно захочешь этим заняться. Теперь давайте поговорим о том, что действительно для тебя важно — твоей жизни в Шестом Мире. Мы начнём с людей с которыми ты столкнёшься, в частности тех, кого ты должен разыскать.

Те кто тебя знает

Если ты собираешься быть бегущим, есть четыре типа людей которых ты должен знать. Первый — **другие бегущие**. Да, да — ты талант, ты всё сделаешь лучше чем другие, но ты не сможешь сделать всё самостоятельно. Ты можешь быть бесподобным знатоком Матрицы, но для безопасности тебе понадобится магическое наблюдение. Или ты можешь быть мастером стрельбы, но тебе может сильно пригодиться громила, способный сражаться в ближнем бою и прикрывать команду. Суть проблемы: для эффективности тебе нужна команда. Поспрашивай, проведи пару прогонов и найди людей которым доверишься. В ряде случаев твоя команда будет единственным, что встанет между тобой и смертью, так что ты должен рассчитывать на них. Это не значит, что они должны быть хорошими, симпатичными или даже полностью адекватными. Они просто должны быть там, где нужны.

Второй — **контакты**. Мы понимаем — ты не публичная личность, собственно для многих из нас определение «антисоциальный психопат» будет достаточно мягким. Но во время бега мы сталкиваемся с людьми. Девушка в баре, управляющаяся с дробовиком не хуже чем с пивным краном. Торговец оружием, предлагающий новейшее оружие на рынке сначала тебе. Бухой парень, работающий в магазине всякой всячины и временами приносящий толчёный рог снежного лося, чрезвычайно полезный в алхимии. Лейтенант Одинокой Звезды, позволявший тебе когда-то, за красивые глаза, ускользать после карманной кражи. У всех этих людей есть два важных качества: первое — они не пристрелят тебя на месте, второе — они могут иметь полезную информацию. Кто нанимает и зачем, кто пытается затаиться или залечь на дно, новые и интересные виды безопасности, или другие интересные тебе крупицы данных, всё это делает контакты неотъемлемой частью твоей жизни. Не обижай их.

Если ты только начинаешь с одним из контактов ты не должен заглядывать за горизонт, первый кого ты должен найти, это фиксер. Эти парни знают, кто есть кто на улице, какая работа сейчас нужна, и как совместить чтобы правильные люди делали правильные вещи. Многие фиксеры имеют специализацию — один будет источником корпоративных заданий, другой контактирует с мафией, знает кого она нанимает и так далее. Поищи вокруг пока не найдёшь фиксера специализирующегося на нужной тебе работе. Желательно того, кто не подвесит тебя на крючок в случае проблем.

Пойми, пока ты не пробыл на улицах достаточно долго и не заработал репутацию маловероятно, что посредник предложит непыльную работёнку. Забудь об охране ходящей по магазинам дочки важной шишки, это ещё заслужить надо. Для тебя есть ещё много работы, от внедрения в свирепые банды, до кражи корпоративных прототипов, или возвращения потерявшихся в городской пустоши богатых детишек. Покажи себя на первой предложенной посредником работе и всё пойдёт.

Это подводит нас к четвёртому человеку которого ты должен знать, это тот, кто скажет что кто-то тебя нанял, что нужно сделать и сколько ты за это получишь. Мы называем его **Джонсоном**, поскольку так зовёт себя он. Конечно, в Японии он может звать себя Танака, в Союзе Германских Государств Шмидтом, а в Гонконге — Ву, но это не важно. Всё что тебе нужно знать: ты не должен знать его настоящее имя, он даст тебе подробную информацию о задании и велики шансы того, что он, так или иначе, тебя подставит.

Сделать это Джонсон может таким количеством способов, что можно написать книгу. Простейший и наиболее распространённый, это не сказать всего что нужно знать. Бизнес Джонсона построен на секретности, в конце-концов ему всегда будет что скрывать. Также он может действовать более тщательно — посылая тебе в ловушку за тем что не существует и так далее. Джонсон весьма изобретателен. Как говорят дипломаты? «Доверяй, но проверяй.» Когда мать журналиста говорит ему что любит его, он находит подтверждение минимум из трёх источников прежде чем поверить. В таких случаях бегущие должны проверить тремя источниками все три источника, они не настолько суицидально наивны, они имели дело с Джонсоном.

Делаем грязную работу

Окей. Твои поспрошали вокруг и заведение друзей окупилось — посредник нашёл работу. И что теперь? Нет единого алгоритма для каждого возможного бега. Они все разные. Они по разному начинаются, они по разному заканчиваются, а их Точки А различаются от Точек Я множеством параметров. Однако, несмотря на это, существуют основные шаги, нужные для большинства забегов и знание их уменьшает шанс быть повязанным как зелёный новичок ещё на старте.

Место встречи

1. **Частная комната в ночном клубе.** Обеспечивает необходимое уединение, не требует особого дрес-кода, а рядом есть толпа, делающая встречу честной.
2. **Защищённый сайт Матрицы**. Ты не сможешь пристрелить того кто от тебя весьма далеко. Дампшок может стать проблемой, но если ты об этом беспокоишься не занимайся интимом. Кроме того, ты не сможешь разгадать намерения Джонсона по мимике или языку тела.
3. **Офис разрушенного склада**. Достоинство — изолированный и конфиденциальный. Недостаток — слишком изолированный и излишне конфиденциальный. Слишком многие встречаются в таких местах и не все от туда возвращаются. Комфорт полностью отсутствует.
4. **Номер отеля**. Ты не хочешь дать знать Джонсону где остановился, это взаимно. Отели являются достаточно анонимными и конфиденциальными, примерно как разрушенный склад, хотя обычно в номерах отеля меньше насилия. Обычно, но не всегда. И ты получишь обслуживание в номере. Обычно они не слишком респектабельны, хотя некоторые могут предоставить весьма широкий спектр услуг.
5. **Дорогой ресторан**. Здесь гарантируется анонимность и конфиденциальность и ты даже сможешь получить настоящее мясо. Просто помни, иногда Джонсон смотрит за твоим бегом как родитель, убедившись что ты не будешь тратиться слишком опрометчиво. Каждая часть каждой встречи своего рода тест.

Встреча

Ничего не произойдёт если ты не знаешь, что должен сделать и, мы надеемся на это, ты не собираешься действовать пока не узнаешь, сколько за это заплатят. Всё начинается со встречи. Обрати внимание на каждую деталь встречи, поскольку любая мелочь может оказаться полезной. Джонсон пришёл лично или через Матрицу? Или в астральном сияющем заклинании? Он назначил встречу в шикарном ресторане, сомнительном ночном клубе или затерянном в пустошах баре? Одет ли он соответственно окружению или готов выглядеть неуместно? И пожалуй самое главное - готов ли он оплатить твой счёт?

Внимательно приглядывайся, вслушивайся и используй все возможности встречи для получения информации. И торгуйтесь по последней нюйены. У тебя будет не так много шансов поднять цену, используй их мудро.

Чёс

Если ты собираешься выкрасть менеджера из охраняемого офиса, отыскать пропавшего корпоративного отпрыска в лагере якудзы или ворваться в защищённое соединение Матрицы в поисках части пэйдаты, первое что тебе нужно сделать, это прочесать местность, какой бы она ни была, в поисках полезной информации. Проверь планы этажей в поисках данных о безопасности, собери информацию о дневной рутине, выяснив какие сети и ЛЁД похожи на те с которыми придётся иметь дело, оцени территорию с астрального плана и проверь окружающих людей, возможно знающих ситуацию и заинтересованных в твоём успехе или вещей о которых Джонсон не знал или не потрудился сообщить. На этой стадии обычно пули не летают и по лицу не бьют, а иногда, ко всеобщему неудовольствию, даже не нарушаются законы, но не сомневайся — расслабься и бег будет сорван. Чем больше ты знаешь, тем больше неприятностей можешь предупредить, и скорее всего, сможешь опередить их на лишний шаг. Опередить кого? Всех, именно так бегущие остаются в живых.

План

Я знал нескольких бегущих — любителей импровизировать, вступить в схватку, решать на лету и планировать во время бега. Я посещаю их могилы каждый год.

Смотри, во время бега есть простор для творчества, особенно если произойдёт нечто непредвиденное, но лучшие бегущие знают, что будут делать на задании. Это план. Знай, кто что и когда делает. И кто это делает если бегущий вынужден отступить. Для каждой точки принятия решений есть второй план. Есть понятный всем план. Есть защищённый план связи. Есть запасной канал связи. Каждый знает место встречи на случай попадания дрека в вентилятор. Известно кто будет платить за похороны в случае чего.

Действие

Некоторые говорят, что самые успешные задания те, в которых вы приходите, забираете и уходите не сделав ни единого выстрела. Другие говорят, что нужно идти громко, прямолинейно и готовиться произвести впечатление. Суть в том, что у тебя есть множество вариантов. Ты не должен действовать конкретным способом, но действовать ты должен. Добраться до места, осуществить свой план, справиться с неизбежными непредвиденными затруднениями, а затем увидеть, кто остался на ногах.

Закончить работу

Если Джонсон не полный дурак он не заплатит всю сумму вперёд. Необходимо встретиться с ним и получить остаток гонорара, однако ты должен передать товар или доказательства успеха. И бонус, если ты сможешь его выскрести.

Чем ты можешь заняться

Виды заданию почти столь же многочисленны как и желающие их выполнить бегущие. Но если применить для классификации немного мозгов, то можно сузить спектр возможной работы до следующих основных типов:

Датастил: Будь то схемы нового звукового оружия, информация о частной жизни корпоративного менеджера или детали тридео от Патчфаиндер Мультимедиа следующего года, данные могут быть одинаковой стоимости. Бегущих часто отправляют добыть данные, интересные для кого-либо.

Взлом: Иногда нужно украсть информацию, а иногда — физическую вещь. Она может быть прототипом гоночного мотоцикла (найдёшь такую работу — позвони мне, я впишусь), музейный артефакт, левый ботинок корпоративного заправилы, или что-то по настоящему эзотерическое. В любом случае, это не так легко получить, потому за это платят. Иногда для этого требуется тонкость и хитрость, обман, уловки, безупречный расчёт времени и гибкость. В других случаях, вы врываетесь внутрь, хватаете что хотите и бежите со всех ног.

Разрушение: Иногда нужно разбить машину журналиста, напомнив ему, что с ним случится если он продолжит гнать волну. Иногда нужно сжечь дом политика, заставив его уединиться и подумать над смыслом жизни. Иногда даже придётся сломать пару конечностей (или голову, мы называем это «мокрухой») излишне амбициозному работнику, способствуя командному духу и менее независимому предпринимательству. Разрушение, во всех своих почтенных видах, является обычной частью любого бега. Ты просто должен решить, какой уровень насилия для тебя приемлем.

Извлечение или заброска: В былые дни, корпорации должны были предложить лучшую цену ценным специалистам в всех областях: инженерам, исследователям, актёрам, даже корпоративным менеджерам. Так было до получения корпорациями нынешних рычагов влияния. Сейчас у мегакорпов большие юридические отделы и надёжные службы безопасности, занятые убеждением людей оставаться работать у нынешнего боса. Это значит, что если вы хотите нанять работника, вы не можете просто обменять деньги на услуги, для этого сначала надо добыть сотрудника с его прежнего рабочего места. Выкрадывание ценных кадров и последующая перевозка их в новый корпоративный дом является обычным делом бегущих.

Доставка: Проституция может и древнейшая профессия в мире, но курьер следует сразу за ней. После палок, но до огня, люди открыли точки А и Б, и им сразу понадобилось переносить вещи между ними. С тех пор так и повелось. Бегущих, разумеется, не нанимают доставить рогалики и кофе к утренней встрече факультета. Вместо этого нам поручают доставку флакона драконьей крови нужному заклинателю, или перевозку образца новейшего наркотика из лаборатории мафии для химического анализа, или, любимый вариант, вещь о которой заказчик, не желающий ничего о себе рассказывать, не хочет никому рассказывать. Как ты уже мог догадаться, это не просто путешествие. Там будут люди, желающие получить, или вернуть, то что ты везёшь, и есть хороший шанс что они повстречаются тебе в дороге. Будь начеку, двигайся быстро и не теряй ничего важного. Ах да, убедись, что твои документы в порядке, ведь «доставка» обычно означает «контрабанда», что при пересечении границы потребует хороших документов и всех нужных согласований.

Защита: Бегущих нанимают для кражи или уничтожения данных или предметов, похищения людей, также их нанимают для препятствия другим бегущим, предотвращения взлома, кражи, проникновения или похищения. Иногда наниматель считает лучшей защитой от бегущих — других бегущих, в других случаях работодателю нужен расходный материал, в случает провала которого он может всё отрицать. Защита может быть работой телохранителем, обороной, проверкой местности на ловушки и засады или выслеживанием и нейтрализацией угроз. Важно быть столь же компетентным как утверждаете.

Сокрытие: Мир пытается сломать нас, но среди бегущих остались идеалисты. Они предпочитают работу которая не только прибыльна, но и способна помочь окружающим. Она может быть простой кражей и перераспределением налички, или куда более сложным предприятием. Напомни мне как нибудь рассказать о парнях ворвавшихся в научно-исследовательский объект Мицушимы и открывших на гонорар постоянную Клинику и Кров для жителей 178-ой улицы.

Отвлечение: Ладно, вернёмся в тот день, когда магия ещё не была реальностью, тогда существовали люди называвшие себя магами, но не бывшие ими. Они занимались своего рода аферой, которая работала пока вы в неё верите. Их инструментами были механизмы и конструкции, которые делали или скрывали много больше чем вы ожидали, ловкость рук и искусство отвлекать внимание аудитории от по настоящему важного. Они делали явные, яркие жесты одной рукой, пока другая кажется неподвижной или неинтересной, и, пока их привлекательные помощники танцуют и изгибаются отвлекая ваши глаза, делают своё дело. Во время отвлекающего задания ты должен мановением руки или иным способом удерживать на себе внимание охраны или других бегущих пока основная цель делает своё дело. Разумеется, внимание редко благосклонное и маловероятно, что наблюдатель вручит тебе своё сердце, так что прояви фантазию и делай ноги.

Противники

Ранее мы говорили от тех, кого тебе нужно знать поскольку они могут помочь. А теперь рассмотрим их антиподов. Некоторые из них могут нанять тебя, другие — работать против, но не заблуждайся на их счёт — все они противники. У них есть то, что ты хочешь, или они живут той жизнью которой ты желаешь для себя, в

Арес Макротехнолоджи

Рейтинг в Корпоративном Суде (2075): #7
Корпоративный слоган:
"Делаем мир безопаснее"
Корпоративный статус:
AAA, публичная корпорация
Мировая штаб-квартира: Детройт, СКАШ
Президент/CEO: Дэмьен Найт

Ацтехнолоджи

Рейтинг в Корпоративном Суде (2075): #4
Корпоративный слоган:
" Путь к лучшему будущему"
Корпоративный статус:
AAA, частная корпорация
Мировая штаб-квартира: Теночтитлан, Ацтлан
Президент/CEO: Флавио де ла Роса

Эво

Рейтинг в Корпоративном Суде (2075): #6
Корпоративный слоган:
"Меняя жизнь"
Корпоративный статус:
AAA, публичная корпорация
Мировая штаб-квартира: Россия, Владивосток
Президент/CEO: Юрий Шибанокуджи

любом случае они конкуренты. Ты собираешься бежать против них, так что чем лучше ты их понимаешь, тем больше шансов выиграть. Или, в случае неудачи, выжить.

Корпы

Большинство твоих забегов будет производиться с участием корпораций, поэтому с них и начнём. Это не значит, что каждая мегакорпа прикладывает руку к каждому бегу, или что каждый корп настолько всемогущ что оплачивает каждый бег. Есть корпорации и есть Корпорации. Маленькие корпорации настолько малы что редко удостаиваются внимания по настоящему крупных хищников. Маленькие действительно невелики, обычно они лишь пытаются защитить то, что им принадлежит. Если ты действуешь против небольшой корпорации, то не столкнёшься с армиями, которые вполне может бросить против врага мега, но ты увидишь другое оружие, не менее опасное чем пули и заклинания — отчаяние.

Крупные, с рейтингом ААА, корпорации более заинтересованы в бегах. Чаще всего ты будешь действовать против дочерних корпов, удалённых активов или правдоподобно отрицающих свою причастность главных корпоративных территорий. Однажды, и однократно, ты выступишь лично против одного из Большой Десятки.

Знайте: мегам в вас наплевать. Если ты окажешься там, где быть не должен, они попытаются тебя убить. Они разорвут тебя свинцом, духами, заклинаниями, льдом, и всем остальным что смогут против использовать. Это была подслащённая версия. Они готовы на всё, и пожертвовать всем что имеют.

Как говорил один мёртвый китаец — знай своего врага. Если ты не знаешь о Большой Десятке - слушай.

Большая Десятка

Десять корпораций имеют рейтинг ААА в Корпоративном Суде (чёрт, они и есть Корпоративный Суд). Всё золото принадлежит им, ведь они устанавливают правила, и, если хочешь действовать в тенях, ты должен знать о них.

Арес Макротехнолоджи

Большинство бегущих знают Арес по его подразделению Арес Армс, и не без оснований. Арес Хищник является отличным оружием для взыскательного бегущего. Управляемый богатым плейбоем Дэмьеном Найтом корп имеет самую «американскую» репутацию: воинственность, милитаризм, патриотизм и индивидуальность, в общем мама и яблочный пирог. Не позволяй выставить себя дураком — да, они одни из лучших корпов для действий в тени, но не расслабляйся — они могут быть не менее коварны чем остальные. Арес специализируется на охране правопорядка, военной технике и вооружении, космической технике (у них пять орбитальных станций), развлечениях, автотранспорте (бывшая Дженерал Моторс также находится в состава Арес), более мелкие подразделения заняты во многих других отраслях.

Ацтехнолоджи

Если ты в последнее время купил что-либо из ширпотреба, то скорее всего поднял прибыль Ацтехнолоджи. Шестьдесят процентов ништяков имеющихся в

Хоризон Групп

Рейтинг в Корпоративном Суде (2075): #10
Корпоративный слоган: Мы знаем, о чём вы думаете
Корпоративный статус: ААА, частная корпорация
Мировая штаб-квартира: РСС, Лос-Анджелес
Президент/CEO: Гэри Клайн

Компьютерные Технологии Мицушима

Рейтинг в Корпоративном Суде (2075): #3
Корпоративный слоган: Будущее, это Мицушима
Корпоративный статус: ААА, публичная корпорация
Мировая штаб-квартира: Японская Империя, Киото
Президент/CEO: Тоширо Мицушима

НеоНЭТ

Рейтинг в Корпоративном Суде (2075): #2
Корпоративный слоган: Завтра с НеоНЭТ
Корпоративный статус: ААА, публичная корпорация
Мировая штаб-квартира: СКАШ, Бостон
Президент/CEO: Ричард Уиллерс

Ренраку Компьютер Системс

Рейтинг в Корпоративном Суде (2075): #5
Корпоративный слоган: Сегодняшнее решение сегодняшних проблем
Корпоративный статус: ААА, публичная корпорация
Мировая штаб-квартира: Японская Империя, Чиба
Президент/CEO: Иназо Анеки (почётный)

местном Стафер Снак (учитывая сам Стафер Снак — девяносто процентов) приходят от Большого А. Он производит всё: от химических веществ до тридео-видео игр, от военной техники до магических принадлежностей. У них есть доля в большем числе проектов чем у любой другой меги, а их отделы по связям с общественностью непревзойдённы. Что очень кстати, ведь корпорация также связана с магией крови и зловещими заговорами. Якобы. Главное не говорите это в пределах слышимости кровожадных юристов Большой А.

Эво

«ЭВОлюционировать», так они говорят в рекламе. Будем честны, эта мегакорпорация смотрит в будущее. Её глава — орк, а крупнейший акционер — свободный дух. Она уделяет много внимания трансгуманистическим проектам, от биовэра в кибернетике, антивозрастных экспериментов, до неправдоподобных экспериментов по принятию метачеловечества как следующей стадии эволюции. Кроме того, эта корпорация первой создала успешную базу на Марсе. Эво занимает лидирующие позиции в производстве товаров и услуг для орков, троллей, эльфов, дварфов и других физиологически нечеловеческих металюдей. Корпоративная культура достаточно неформальна, но не хаотична — они могут быть не менее холодными и расчётливыми чем другие меги.

Хоризон Групп

Хоризон основан среди медиачудес Лос-Анджелеса и корпорации удалось получить много эксклюзивных контрактов на развитии Калифорнии. Под управлением харизматичной экс-симзвезды Гэри Клайна, Хоризон занимается всем связанным с манипуляцией общественным мнением (СМИ, реклама, развлечения, социальные сети и так далее), а также потребительскими товарами и услугами, недвижимостью, строительством и фармацевтикой. Корпоративная культура «ориентирована на человека», о сотрудниках хорошо заботятся, поддерживают развитие их талантов и отстаивают их интересы в компании — пока они приносят корпе прибыль. Также корпорация была известна дружелюбием к техномантам, но ряд событий, кульминацией которых стала резня в Лас-Вегасе, помогла людям понять, что даже самая дружелюбная мега может выйти из-под контроля.

Компьютерные Технологии Мицушима

Этот японокорп знает всё о компьютерах. Робототехника, тяжёлая промышленность — это о нём известно, но также он один из крупнейших производителей магических товаров. Также по слухам он спит с якудзой (шутка, они всё ещё только друзья). В любом случае за последние несколько лет их присутствие в Северной Америке существенно усилилось. За успехи в беге корпа платит хорошо, но в случае провала они ... недовольны. Будь особо осторожен при работе против них, их политика «нулевой зоны» предполагает стрельбу на опережение и на смерть, так что при неудачном беге высок шанс умереть.

НеоНЭТ

НеоНЭТ является практически изобретателем Матрицы и основной силой, стоящей за Бюро Охраны Грида. Излишне говорить, что они инвестировали значительные средства как в инфраструктуру Матрицы, так и в кибервэр, электронику, программное обеспечение, биотехнологии, аэрокосмическую промышленность, стрелковое оружие и во многое другое. НеоНЭТ довольно фрагментарная корпорация, с крупными фракциями, контролируемыми

Сейдер-Крупп Хэви Индастрис

Рейтинг в Корпоративном Суде (2075): #1
Корпоративный слоган: На шаг впереди
Корпоративный статус: ААА, частная корпорация
Мировая штаб-квартира: СГГ, Эссен
Президент/CEO: Лофвир

Сиавасэ

Рейтинг в Корпоративном Суде (2075): #8
Корпоративный слоган: Улучшая жизнь
Корпоративный статус: ААА, публичная корпорация
Мировая штаб-квартира: Японская Империя, Осака
Президент/CEO: Корин Ямана

Усин

Рейтинг в Корпоративном Суде (2075): #9
Корпоративный слоган: Мы стоим за всем, что вы делаете
Корпоративный статус: ААА, публичная корпорация
Мировая штаб-квартира: Свободный предпринимательский анклав, Гонконг
Президент/CEO: Ву Люнг-Вэй

давнишним корпоративным рейдером, дварфом-затворником и великим драконом Келедиром. Идёт ли это НеоНЭТ на благо или нет, но корпорация представляет собой сборную солянку. Это не будет особо забавным, ведь ты можешь украсть сумку и вытащить от туда скорпиона.

Ренраку Компьютер Системс

Ренраку владеет крупнейшим в мире хранилищем данных и практически всеми сетями Азии. И когда никто не знает какие полезные (или компрометирующие) ты запас в глубоких хранилищах мало кто станет с тобой связываться без серьёзных оснований. В корпорации сильна традиционная японская культура, а их военные отряды, Красные Самураи, повсеместно внушают страх. Не уважение, но страх.

Сейдер-Крупп Хэви Индастрис

Сейдер-Крупп Хэви Индастрис можно охарактеризовать одним словом: Лофвир. Этот великий дракон владеет почти ста процентами акций этой немецкой корпорации, и управляет ею с таким вниманием к деталям, на которое способен лишь представитель его вида. Перехитрить Лофвира не то что бы невозможно, просто очень трудно и обычно кончается смертью. Дракон не любит дураков, и бегущие выступающие против него (или проваливающие его задание) могут запросто обнаружить себя в его списке и, вполне вероятно, в меню. С-К в основном занимается тяжелой, химической и аэрокосмической промышленностью, а также финансами и многими другими областями, как это и положено крупнейшей мировой корпорации.

Сиавасэ

Старейшая из мег, Сиавасэ первой получила экстерриториальный статус. Классическая японская дзайбацу, Сиавасэ управляется в традиционной «семейной» манере, при этом большинство сотрудников подписывают пожизненные контракты и даже женятся внутри корпорации. Однако, иногда семьи ссорятся и многие бегущие сделали неплохие деньги на этих ссорах. Что они делают когда не ссорятся? Напрямую или через дочерние компании Сиавасэ имеет долю в атомной энергетике, экологических технологиях, биотехнологиях, тяжёлой промышленности, техническом обслуживании, добыче минералов, военных поставках и многом другом.

Передовики организованной преступности Северной Америки

Синдикат О' Мэлли (мафия): Донна Ровена О'Мэлли управляет всей мафией в Сиэтле, одновременно контролируя семьи Финиган, Джинелли и Карнелио. Она занимает эту должность с управленческой хваткой, лидерскими навыками и хладнокровным, безжалостным нежеланием брать пленных. Теперь, когда Джинелли и Карнелио работают на неё, а не против, она защищается от желающих получить свой кусок Сиэтла.

Сотозуми-ренго (якудза): Управляемая оябуном Ханзо Сотозуми из Сиэтла, ренго действует в большинстве крупных городов Северной Америки. Местные группы действуют большей частью независимо друг от друга, но все они ищут мудрости оябуна и слушают, что он говорит. Были заданы, ну хорошо прошёптаны, вопросы о возможности Ханзо противостоять давлению на многих фронтах: недавней агрессии капа ди капи в Сиэтле, эпическому *Штурму и Натиску* великого дракона, недисциплинированным силам вторжения в Денвере и нетерпеливым, амбициозным подчинённым сомневающимся в его компетенции. В частности, оябун Хоновара из Нью Джерси, по слухам, выстраивает собственную опору и ставит на захват лидерства в ренго в самом ближайшем будущем.

Большой Круг Лиги (триада): Может и не столь могущественная как некоторые южно-азиатские коллеги, Большой Круг Лиги Нью-Йорка сильнее чем многие думают. Они используют в своих интересах Консорциум Развития Манхэттена и проникли во многие корпорации, особенно в Сиавасэ. Они используют в качестве рычага собираемую информацию. Они действуют скрыто, как правило, просто направляя и/или подталкивая события в корпоративной застройке разрастаний в нужном направлении. Также они заняты открытой и постоянной борьбой с местной мафией за контроль над торговлей наркотиками в разрастаниях.

Повреждa (воры): Ведомый Андреем Петушковым (кличка: Терминатор) этот филиал Воров в Сиэтле наполнен русскими лоялистами и выходцами из Красной Армии. Они построили, или, в зависимости от того с кем говорите, создали, нечто на большом участке земли около Пьюаллапа. Никто не знает, что это, ведь воры окружили своё имущество массивной стеной и внушительным астральным барьером. О том, что там происходит приходиться лишь догадываться.

Внешний Круг (Косшари): Лидеры кругов Косшари в Санта-Фе, Фениксе, Денвере и Лас-Вегасе работают совместно, разделив территории и предприятия, убедившись, что никто не наступает другому на пальцы. Также они регулируют расширение мелких операций. Сейчас группы в Лос-Анджелесе напряжены и взволнованы, они считают, что пришло время большой четвёрке стать большой пятерк

Усин Инкорпорейтед

Единственная китайская корпорация, Усин владеет большой частью Тихоокеанского региона. Корпорация скрыта и консервативна, наименее заметна среди Большой Десятки. Её сотрудники, даже те, кто не приближался к Азии и на тысячу километров, погружены в китайскую культуру. Традиционно сконцентрированная на финансовом бизнесе и судоходстве, Усин также занимается магическими товарами и услугами, претендуя на первое место среди мегакорпов. Усин значительно продвинулась на другие рынки, занимаясь в том числе сельским хозяйством, машиностроением, товарами народного потребления и химикатами.

Организованная преступность

Немногие бегущие смогут пояснить тебе реальную разницу между нашей работой и организованной частью организованной преступности. Доля правды в этом есть. Время от времени бегущие создавали организации, такие как легендарная Активы Инк., но весьма редко. Таким как мы не по душе приказы. Мы не желаем делиться ни с кем за пределами своей команды (а если уж на то пошло, то иногда и с ней), не говоря уже о регламентах, иерархии и шагистике, всё это яд для нас. Организованная же преступность расцветает в таких условиях. Организованная преступность делает то, чему требуется большое количество людей: продажа наркотиков и других стимуляторов, рэкет, азартные игры — всё что требует армии и обещает прибыль. Это приводит к тому, что организованная преступность часто переплетается с законными и уважаемыми предприятиями. Иногда трудно сказать где заканчивается преступность и начинается бизнес.

Несмотря на свою жестокую репутацию, организации принадлежащие к организованной преступности стараются обходиться без спецэффектов. Перестрелки привлекают внимание полиции, а также могут повлечь смерть или ранение важного человека. Их работа, как правило, идёт лучше, когда на неё не смотрят, а потому они стараются не привлекать внимание. Но не обманывайся, не выставляй себя дураком. То что они стараются держать оружие в кобуре и считать деньги, не значит, что при необходимости они не могут действовать грязно.

Мафия характерна масштабным и значительным присутствием в каждом крупном городе Северной Америки, большинстве городов Европы и многих других городов. Она любят города. Как правило, мафиози не работают в тесном контакте с мегакорпорациями, поскольку, давайте смотреть правде в глаза, они сами мегакорпорация. Основное отличие между признанными корпами и мафией заключено в том, что внутренняя борьба в последней характерна большим количеством трупов.

Якудза же, напротив, связали себя с Компьютерными Технологиями Мицушима. Это не значит, что каждая ренго якудза связана с Мицушима, некоторые сражаются с ней не на жизнь, а насмерть. Но якудза и КТМ неразрывно связаны друг с другом. Четырём высокопоставленным якудза принадлежит около сорока пяти процентов мегакорпорации. Мицушима использует пехотинцев якудза для грязной работы, а якудза КТМ — как величайшую организацию по отмывке денег какую только видел мир. Связь с корпорацией даёт якудза безжалостную эффективность, а имеющим с ней дела стоит следить за своими манерами.

Триады происходят из Китая и отличаются от других преступных группировок своей децентрализацией — у них нет централизованного руководства, верховного командования, высшего совета или арбитражного комитета. Это создаёт проблемы при перемещении между триадами, что приемлемо в одной, может стоить жизни в другой. Отсутствие центрального руководства приводит к жестоким и кровавым конфликтам внутри триады, хотя при необходимости они могут быть весьма сдержанными и изящными. Одновременно также особенность делает их более гибкими в адаптации к новым территориям и их захвату. Если они когда нибудь преодолеют свою предубеждённость в отношении женщин во власти и нечеловеческих метатипов, они получат куда больший кусок чем ныне. Конечно, триады занимаются традиционными азартными играми, наркотиками и проституцией, но специализируются они на Пробуждённых наркотиках. По неизвестной причине в триадах непропорционально велик процент магов, что делает их очень эффективными в поиске, проверке и подготовке наиболее дорогих уличных наркотиков.

Помнишь, я говорил что организованная преступность старается не попадаться на глаза и не привлекать внимание? Я не имел в виду русских **Воров в Законе**. Они не сравнятся с другими крупными синдикатами по деньгам и живой силе, так что основным их методом связи с общественностью является запугивание. Их техникой переговоров является тупая жестокость, первым признаком появления на территории Воров являются трупы конкурентов на лужайке. Воры хотят встряхнуть ситуацию, они влезают в каждое противостояние стреляя полными зарядами, ярко и бешено. Это работает не всегда, но я тебя уверяю, появлению этих ребят никто не рад.

В традиции хопи Косшари является духом перебора в прожорливости, разрушении и непочтении, универсальный поучительный пример. Косшари совершает поступки которые люди не должны совершать

и иллюстрирует, почему. Именно по этому сеть организованной преступности коренных американцев называет себя **Косшари**. Они делают всё что ожидается от организованной преступности, но особенно они искусны в талислеггинге, незаконной контрабанде магических реагентов и телесм. Если ты пилот т-птиц в западной части Северной Америки то, в зависимости от произведённого на Косшари впечатления, будешь завербован, вышвырнут с их территории либо жёстко вырублен.

Банды

Мы не имеем ни места ни времени на рассказ о всех бандах, что шарятся в твоём разростании прямо сейчас. Небольшие местечки могут обходиться одной бандой, но при численности больше двух тысяч жителей более вероятно существование двух и более. Если жителей больше миллиона, то скорее всего существует разветвлённая сеть банд. Для выяснения подробностей работы этой сети нужно время — выполняя на чужой земле работу для банды и не зная местной ситуации можно нажить массу неприятностей.

Есть два типа банд и по большому счёту тебе как бегущему будут чаще встречаться **уличные банды**. Уличные банды знают всё о территории. Несколько сломанных блоков, несколько заброшенных зданий, улицы вокруг любимого кабака, пятнадцать различных груд кирпича, то бишь окрестности. Что бы там ни было оно их. Они не всегда знают, что с этим делать — продавать по мелочи наркотики или мелкий рэкет, но они будут защищать территорию от всех желающих. Обычно это означает торчать на улице и подбивать любого неместного на драку. Есть, однако, уличные банды сосредоточенные не на территории. Некоторые основаны на расе, как сиэтлские Древние, состоящие из эльфов, другие связаны общими интересами, как Хеллоуинеры, одевающиеся как упыри ради запугивания при нападении на гражданских, имевших несчастье с ними повстречаться. В целом бандиты, как правило, молоды, грубы, нетренированны, непредсказуемы, вспыльчивы и жаждут всеобщего беспорядка. Так что если задача не требует общения с бандитами избегайте их. Если конечно ты не считаешь вечер без драки потерянным зря.

То что делают уличные банды для разрастаний, **го-банды** делают на дорогах. Ездящие на форсированных байках и чопперах, члены этих банд высматривают любого водителя выказавшего хотя бы миллиграмм страха. Мига нерешительности, например во взгляде, достаточно для провоцирования атаки. Это может быть таран, лобовой наезд с обрезом на руле. Их атаки не имеют смысла, смысл — сама атака. Они действуют случайно, без разбора и переход к насилию столь же естественен как прыжок лягушки в воду. Знай го-банды и избегай их.

Учёные

Хорошо, это может показаться странным. Мы известны не за просиживание штанов в классах или передовые научные исследования. Но учёные имеют свою ценность. Они всегда имеют свои факультеты экономики, способные предоставить ту информацию, которой не склонны делиться пиарщики. И если тебе нужна некая историческая информация — о Матрице и технологиях, о политике и государствах, о магии и заклинаниях — то учёные владеют куда большим объёмом информации, чем обычный человек. Первым вариантом при поиске таких данных является университет, по сравнению с их корпоративными коллегами у них удивительно маленький бюджет.

Собственно университеты бывают трёх видов: государственный, частный некоммерческий и частный коммерческий. Наиболее распространён третий вид, поскольку корпы предпочитают обучать своих людей в собственных организациях; в таком случае возможен контроль качества — корпы желают, чтобы люди видели мир так, желают корпы, не отвлекались на противоположные мнения и не страдали от независимых мыслей. Большинство государственных университетов висит на волоске. Государственный бюджет весьма ограничен и трудно оправдать финансирование школ, когда общественное мнение уверено в том, что там учатся только студенты мегакорпов. Это как клеймо, которое некоторые пытаются смыть с себя самостоятельно, хотя это сильно смахивает на пиар мегакорпа. Несмотря на это, некоторые государственные университеты остаются уважаемыми бастионами обучения, поскольку кто-то заботится об очистке от дрека. Ярким примером этого служит Университет Вашингтона в Сиэтле.

Частные некоммерческие университеты дают ресурсы тем студентам, которых хотят корпы, но которые смогли добиться этого не связываясь ни с одной из корпораций. Тем не менее, многие из частных некоммерческих не только выжили, но и процветают, например Массачусетский Институт Технологии и Чародейства или КалТех. Что подводит нас к следующей категории.

Потребители маны

Всякий раз когда в мир попадает новая вещь быстро происходит две вещи. Во-первых, кто-то выясняет как сделать на этом деньги, во-вторых, как применить это в порно. Так произошло и с магией. Мы сконцентрируемся на первой, хотя есть магия используемая в порно.

Помимо магов на зарплате о которых мы говорили ранее, есть ряд других способов получения денег за магию, а поскольку там где деньги там и мы, о них и

Нью-Токио

поговорим. Разработка и создание новых формул заклинаний это серьёзный бизнес. Есть несколько богатых спелсингеров, которые готовы выложить кучу денег за то, что даст им конкурентное преимущество над соперниками. Также много денег крутится в области магических реагентов и их использовании. Исследования в этой области особенно выгодны в последнее время, когда находится всё больше используемых ингредиентов, что привело к увеличению спроса на них. Арканоархеологи, исследователи, звероловы и любой кто думает, что обладает к этому талантом, рыщут по миру, собирая как можно больше редких животных, растений, минералов и не-занаю-что-такое. Большинство используются при создании реагентов, но есть много вещей, о которых никто не знает наверняка, что оно делает, так что магические исследования не останавливаются.

Как и следовало ожидать, лидерами в магических исследованиях являются мегакорпы, а именно Ацтехнолоджи и Мицушима, но если говорить о передовых магических исследованиях, то необходимо рассказать о Фонде Дракона и Фонде Атлантиды. Фонд Дракона появился на свет после смерти великого дракона Дункельцана в день его инаугурации как президента СКАШ. Этот фонд был создан для управления его делами и имуществом, а Институт Магических Исследований им. Дункельцана был основан для содействия магическим исследованиям дракона. Работая скоординировано эти две организации являются грозными игроками почти во всём имеющим отношение к магии.

Относительно быстрый рост Фонда Дракона вызвал неоднозначную реакцию его старшего коллеги, Фонда Атлантиды, который, как ты уже мог догадаться из названия, изначально создавался как группа по поиску чего нибудь связанного с потерянной Атлантидой. В ходе этого поиска они накопили немало опыта в поиске реликвий и магических исследованиях. Дункельцан

Лондон

признал это и выделил в своём завещании пять миллиардов нюйен Атлантам, что существенно увеличило их возможности. Так что их отношение к Драконам вполне дружественные, оно и понятно, я бы тоже был дружелюбен к тому, кто подарил мне пять миллиардов нюйен. Но всё же соперничество не редко, ведь обе группы заинтересованы в одних вещах. Если ты собираешься на охоту за реликвиями, будь готов опередить одну из этих групп, а то и обе.

Политики

Сейчас у политиков меньше влияния чем раньше, но налоги должны быть собраны, силы правопорядка упорядочены, инфраструктура починена, а карьеры сделаны. Большинство государственного дерьма пролетает над твоей головой. Тебе нет нужды беспокоиться о том, кто сейчас президент или король страны пребывания, а почти все государственные и местные задачи требуют ресурсов и возможностей недоступных любой команде бегущих. Те, кто может тебе пригодиться, это местные чиновники — мэры, олдермены, попечители и прочие — то бишь надзирающие за соблюдением законодательства, сбором налогов, аварийно-спасательными службами и пытающиеся заставить всё это работать. Эти местные лидеры не столь влиятельны как корпы, но на своей территории могут помочь или помешать тебе множеством способов. Хорошей новостью является то, что они стоят достаточно низко в пищевой цепочке и есть шанс быстро купить их расположение. Шантаж тоже сойдёт. Поспрашивай, осмотрись, найди нужных людей и информацию о них — никогда не знаешь, когда они пригодятся.

Помимо собственно политиков есть другие, о которых ты захочешь узнать, это политклубы. Если в Шестом Мире у двух и более людей появляется причина объединиться, они образуют вокруг неё политклуб. Иногда состоя в клубе ты точно знаешь, что занимаешься политикой. В других случаях клубы используются для прикрытия незаконной деятельности,

а многие просто оправдание для возможности собраться вместе и забухать. Большинство этих групп не обладают властью и ты можешь их игнорировать. Однако, на некоторые стоит обратить внимание.

Одним из таких политклубов являются Гуманисты. Эльфы, дварфы, орки и тролли существуют более пятидесяти лет, но для некоторых этого времени недостаточно для привыкания к ним и принятия идеи сосуществования. Особенно с орками и троллями. Продолжая славные традиции расистских групп Гуманисты демонстрируют приятное лицо ненависти. Как они говорят, они не против кого либо, они только за людей. Они не хотят ничьего уничтожения, они лишь желают убедиться, что люди получат свою долю (которая составляет 100 %).

Гуманисты служат связующим звеном для целого ряда групп единомышленников, от неприглядной и агрессивной Аламос 20.000 до помешанной на насилии Руки Пятерых. Если ты нечеловек, тебе нравятся нелюди, или ты собрался путешествовать с любым видом нелюдей, постарайся узнать о том, есть ли поблизости Гуманисты и им подобные. В любой момент они могут заглянуть и наехать. Будь осторожен.

Ньютоновская физика вполне применима к человеческому обществу: на каждое действие есть противодействие. Существуют заметные про-метачеловеческие группы, от мощных лоббистов и организаторов Комитета по правам орков, до радикальных и агрессивных Сынов Саурона. Данные организации, как и анти-мета группы, способны сеять смятение и хаос где бы ты ни находился. Если одновременно в одном месте оказались анти-мета и про-мета группы, убедись в том, что твоя планы учитывают случайные взрывы и разбросанные тела.

В дополнение к разным сортам расистов, ты также должен приглядываться к различным итерациям политклуба нео-анархистов. Иногда они выступают под своим именем, разве-что с прописной буквы («Нео-Анархисты»), но в зависимости от места и ситуации могут называть себя Паноптиканами, Мучениками Ламбета, Народной Партией или любым другим именем, которое звучит символично, искренне и выражает заботу о маленьком человеке. Отдельные группы нео-анархистов используют весьма различные лозунги. Некоторые — сумасшедшие бомбисты, считающие, что всё должно быть разрушено до основания, а потом можно будет строить новое, другие — что всё должно быть разрушено до основания, а потом можно ничего и не строить, третьи — серьёзные реформаторы, действующие в рамках существующей системы, четвёртые — жаждут изменить работу государств, пятые — демонтировать государства, шестые как чай, седьмые как кофе. Объединяет эти разрозненные программы и их приверженцев только недоверие к централизованной власти во всех её формах и кознях. Мы имеем в виду мегакорпы и центральное правительство. Нео-анархисты говорят о людях, контролирующих собственную жизнь, о их семьях и общинах, живущих так, как хотят. Для обладающих властью этого достаточно для признания их радикалами. Такие люди являются аутсайдерами, часто преследуемыми властью. Как и мы. Что делает их нашими естественными союзниками, если конечно ты терпим к риторике.

Законники

Наибольшая неприятность которую могут устроить тебе местные политики, это натравить местных правоохранителей, поскольку сегодня местные уже совсем не местные. В былые дни органы правопорядка представляли собой клубок местных, государственных и международных властей, редко общающихся между собой и почти никогда не обменивающихся информацией. О да, если ты серийный убийца они договаривались и были начеку, но если ты простой грабитель или нелегальный торговец, то мог сравнительно просто перейти из одной юрисдикции в другую и начать с начала.

Ныне ситуация и хуже и лучше. Плохая новость — большинство разрастаний использовали свои ограниченные бюджеты путём приватизации правоохранительных органов — то есть привлекли корпорации. Из них две особо велики, Одинокая Звезда, независимая компания, способная похвастаться бескомпромиссной традицией правосудия по техасски (т.е. насилием) и Странствующий Рыцарь, подразделение Арес Макротехнолоджи. Они конкурируют за дорогостоящие контракты, Странствующий Рыцарь недавно боролся с Одинокой Звездой за жирный кусок, Сиэтл. Другие крупные поставщики безопасности включают Сакура Секьюрити, активно действующую в Японии, немецкого гиганта безопасности Штерншульц, французского Эсприт Индастрис (дочернее предприятие Ацтехнолоджи) и двойной удар Мицушимы — Парашилд и Петровски Секьюрити. Эти компании действуют по всему миру, а их международные базы доступны каждому подразделению компании, сделай что-либо в одной стране и об этом узнают в остальных. Постарайся избежать попадания в эти базы. Дай им хоть крупинку — имя, фотку, любимую марку виски, что-угодно — и умный коп или умная программа покажет на тебя пальцем. Хорошая новость заключается в том, что корпоративные законники держат информацию при себе, стремясь выставить своих конкурентов настолько неумелыми как это возможно, что приводит к отсутствию обмена информацией. Так что, пока ты знаешь кого-то способного тебя прикрыть, то сможете найти прорехи.

Но не расслабляйтесь. Контракты на охрану могут моментально переходить из рук в руки, территория Странствующего Рыцаря может в один прекрасный день перейти Одинокой Звезде. Для тебя это может обернуться превращением из неизвестного свободного агента в активно разыскиваемого беглеца. Учитывайте, что многие разрастания пользуются услугами нескольких компаний, например, Странствующий Рыцарь может заниматься городом, а Одинокая Звезда — жилыми или корпоративными территориями. Убедись, что знаешь, кто, когда и какие улицы патрулирует.

Под поверхностью

Жизнь обитающих в тени обитателей сумерек, как правило, не слишком хорошо организована. Мы здесь, потому что не ладим со всеми правилами, протоколами и всем тем дреком которого требует формальная организация. Но живы мы, потому что понимаем, что иногда лучше работать вместе.

Одна из ведущих теневых групп **Джекпоинт**, собрание исключительных теневых мозгов собранное ФастДжеком, возможно лучшим хакером всех времён. Недавно Джек был вынужден уйти в отставку из сети, но группа всё ещё сильна. Члены её неизвестны, информация приватна, но если ты сможешь связать витающие там слухи воедино, знай, ты слышишь их от людей, знающих своё дерьмо.

Другой группой с надёжной репутацией является **Денвер Нексус**. Это хакеры охраны Денвер Дата Хевена, одного из величайших хранилищ тайного знания которое когда либо видел мир. Или точное говоря «не видел», ведь немногие могут взглянуть на хранящееся там.

Есть группы обитающие в тени, но не связанные с бегущими в тени. Они любят предоставляемый секретностью полумрак. Одной из таких является таинственная группа магов, известная как **Чёрная Ложа**. Колоссальное сотрясение под которое попала столица СКАШ ДеКе весной 2073 приписывается Чёрной Ложе, также многие думают, что Ложа неким способом участвовала в недавней схватке между великими драконами Лофвиром и Аламисом, которая закончилась смертью последнего. Всем известно, что Чёрная Ложа запустила свои когти в целый ряд политиков и других шишек, но никто не знает как. Вкратце: если ты заметил кастующих странные заклинания людей чёрных балахонах, вспомни здесь прочитанное, позвони властям и сваливай от туда.

Новая Революция основана для восстановления старых Соединённых Штатов Америки. Идея благородная, но на практике получится полная жопа, поскольку идея полностью игнорирует текущее состояние мира. В 2064 Новая Революция предприняла попытку госпереворота, убив президента СКАШ и министра обороны. Однако вице президент Надя Давьяр выжила и совместно с бригадным генералом Ангелой Коллтон удержала единство СКАШ. Лидеров Новой Революции выследили, судили и казнили, после чего все поздравили себя с избавлением мира от сумасшедших. Тем не менее, сегодня, десять лет спустя, Новая Революция всё ещё действует. Генерал Коллтон помогла подавить переворот и выследить его лидеров, но пошли слухи о её многолетней связи с радикалами. Слухи, впрочем, не помешали ей стать президентом СКАШ. Если слухи верны, она более чем в состоянии сделать из Новой Революции крупного игрока и я не могу сказать каковы ставки на это.

Вне работы

Пока ты жив большую часть своего времени ты потратишь на работу, подготовку к ней или восстановлению после неё. Но ты всегда сможешь найти для себя немного времени и пару лишних нюйен. К счастью для тебя существует широкий спектр забав, которые позволят тебе и твоим деньгам отдохнуть друг от друга.

Деньги

Говоря о деньгах, всегда помнит, что для траты денег, они должны быть в правильной валюте. Доминирующей валютой в мире является **нюйена**, но некоторые упрямые государства настаивают на выпуске собственной валюты (например, английский фунт и швейцарский франк). Тем не менее, даже в этих странах нюйену, как правило, принимают охотно. Всё это неактуально при электронных транзакциях. Фактически наличные используются редко, разве что для специальных операциях или там, где недоступна Матрица (страшно, но такие есть). У тебя могут быть проблемы с оплатой твоих услуг в государствах с местной валютой, но это единственное препятствие.

Гарантированные кредстики являются излюбленным инструментом для тех, кто не доверяет беспроводным операциям или не желает оставлять следов. Меньше твоего пальца (если ты не пикси, в таком случае — заткнись), кредстики несут средства гарантированные одним из финансовых столпов мира. Чем крупнее банк тем более стабильные деньги хранятся на кредстике, поэтому большинство людей хотели бы использовать стики гарантированные крупнейшим банком — Цюрих-Орбитал Гемайншафт банк.

Корпорации вскочили на валютный поезд победителя насколько десятилетий назад и начали выпускать корпоративные скрипы, используемые только в корпоративных районах. Мегакорпы любят платить своим сотрудникам в скрипах, поскольку деньги останутся в корпоративной семье. Дело в том, что

Шайенн

уменьшенные возможности траты корпоративных скрипов уменьшают их ценность, но если у тебя нет выбора - ты берёшь их. Помни, меги огромны и кто-то где-то ищет скрипы, а скрип-биржи — процветающий рынок.

Матрица

Если ищешь развлечений во время простоя, тебе сюда. Здесь есть музыка, фильмы, спортивные трансляции, виртуальные ночные клубы, чаты, эпические сражения в искривлённых ландшафтах и ещё много, очень много всего.

Матрица вокруг большинства из нас каждую минуту, каждый день, её столь много, что мы о ней даже не думаем. Мы её просто используем. Большую часть времени мы используем её как дополненную реальность (ДР), наложение информации и мишуры на мир вокруг нас в виде объектов дополненной реальности или ОДРов. Также вы можете целиком погрузиться в виртуальную реальность (ВР), покинув своё мясное тело ради путешествия в царство чистой информации. И хотя скорость ВР удобна для хакеров, большинство предпочитает пользоваться Матрицей без отрыва от своей жизни.

С ДР Матрица всегда вокруг тебя. Пока у тебя правильное оборудование, сообщения друзей появляются как парящие в воздухе, двигающиеся вместе с тобой, окна. Окружающие магазины уведомляют тебя о своих товарах, отсортированных согласно твоим предпочтениям и в соответствии с тем, что ты покупал раньше. Музыка и образцы видео повсюду, ждут твоего движения, чтобы открыться и запуститься.

Каким образом музыка и фильмы подходят тебе и как они узнали твои вкусы? Магия корпоративного контроля. Видите ли, Матрица пережила два крупных Краха, и после каждого изобреталась повторно. После второго, ещё в 2064, Матрица стала беспроводной, а также идеалом нео-анархистской свободы и открытости, сеть была открытой и доступной для всех у кого было нужное устройство. Так продолжалось добрых десять лет, пока корпы не поняли, что ходят мимо денег. После признания в грехе своему духовнику

и неоднократного прочтения Аве Мария, корпы принялись исправлять эту ошибку, захватывая всё больше контроля над Матрицей, получая возможность формировать её по своему вкусу. Естественно, их лучшие клиенты получают лучшую пропускную способность, а менее богатые довольствуются неравномерным доступом и медленным трафиком.

Но мы тоже умеем играть в эту игру. Ужесточение корпоративного контроля вновь разжигает битву хакеров и смотрящих за Матрицей, за ней следят бегущие, жаждущие использовать слабости новой системы и оставаться на шаг впереди безопасников.

Но это другая тема. Просто знай, в Матрице есть всё, но лёгкие в поиске вещи требуют оплаты.

Музыка

Музыка окружала человека с тех по как хомо эректус заметил, что различные предметы при ударе издают различные звуки и никуда от этого не деться. (Честно говоря, некоторая музыка действительно звучит как стук камня о камень. Хотя, о вкусах не спорят). Суть в том, что независимо от музыкальных пристрастий ты сможешь найти нечто по душе. Для поклонников классического рока — Мария Меркуриал, со своим туром возвращения, слагающая великие риффы, сделавшие её звездой ещё в пятидесятые, и Концерт Дримс, снова вызывающие гром. Орксплортейшн, звук улиц, по прежнему звучит в пустошах разрастаний, его знаменосцем выступает КримТайм, эталон олдскула. Одноразовый электро-поп никогда не умрёт, независимо от того, сколько раз его хоронили, сейчас на гребне его волны Латч-Кей Кидс, взрывающая своими броскими песенками каждые ящеричные мозги. Для тех кому не нравится сошедшая с конвейера музыка есть эльфийский фолк, с иконой Тир Тайнгира Дейдре, показывающей всем как его нужно делать.

Тридео

Иногда ты хочешь плюхнуться в любимое кресло (или на любимую доску, если вся мебель пошла на растопку) и позволить мерцающему изображению захватить мозг. Для этого есть тридео, поставляющее последние новости, развлечение и спортивные программы. Ранние реализации 3D были топорны и корявы, но теперь оно правдоподобно доставит тебя в центр повествования. При этом уровень погружения зависит от тебя — старомодный аудио и видео ряд, или подключения к симсенсу, с полноценным мультисенсорным и эмоциональным опытом. Ты можешь смотреть спортивные состязания как если был на трибуне или парить вокруг поля, видя игру так, как видят её игроки.

Есть игровые триды на любой вкус. Сериал *Крии и Дидо* генерирует фарс и буффонаду на любовные темы, а успешный *Ватер Маржинханс* повествует о борьбе бегущих с коррумпированным правительством Сиэтла

Где закупиться

Тебе нужно барахло, а огромное количество поставщиков всегда готовы его продать. Огромный мир, да? Во всяком случае вот несколько примеров сетей, позволяющие прикинуть куда пойти.

Универмаги

Элитные: Лонгструнг, Лайси
Первоклассные: Фалон и Нельсон, Денди
Семейные: Вордсворт, Лерн и Мервис, супермаркеты Майерса
Без излишеств: Конг-Вол-Март, Сейверс Централ, ВепонВорлд

Круглосуточные и бакалея

Элитные: Сосьете Гросерс
Первоклассные: Мейерс Гросерс, Натурал Ват Фуд
Семейные: Аллесон Гросерс, Карефор, Карри и Сейв, Виртуальные рынки САМС, Квиквэй
Без излишеств: Стафер Снак, Локо Фудс, МиниМарт, Бай-Лоф Фудс

Рестораны

Элитные: Ацтека Интернейшнал, Грань, Такури, Траттория Паджилацци
Первоклассные: Грин Виладж, Гравити Бар, Ла Галлария, Кау Кау, Пурпур Хэйз
Семейные: Граци фор рибс, Боско, МакКракен Сиафуд, Банког Хут, Максимилиан
Без излишеств: Капитан Говядина, Мак Хаг, Начо Мама, Бургеры Нукит, Уличная Пицца, Вы Не Должны Есть Так Много!

Отели

Элитные: ТриплТри, Лукас, Хилтон, Шератон, Элизиум
Первоклассные: Вестин, Золотой Лев
Семейные: Вилли Гала, Рубикан Инт
Без излишеств: Рент и Рест, Комфи Кубикл, Астон Монимейкерс, Кубес

Компьютеры и электроника

Элитные: Нублс и Байт, Гейтс Компьютер Шоукейс
Первоклассные: Хардваре инк., Блод Манис Софтваре
Семейные: Софтваре Селлерс, Микродек, ДеГир Электроникс
Без излишеств: Компьютер Эксчендж, Восторг Хакера, Поддержанная Электроника Кенеди

Франшизы клубов

Край Земли, Фарнсворт, Майами, Данте Инферно, Эквилибриум, Флейр, Конгрегация Ритмов

Специализированные сети

Арман (мода), Боди+Арт (бодиарт), Жизнь с ЭВО (мегамагазин дизайна), Владыки Автосервиса (авторемонт), Лоре Сторес Инк., Пентаграммы (талисмонгеры), Робин (бумажные книги), Грани Нью-Йорка (ювелирный), Линкс Фикс (ремонт комлинков), Зое (мода).

(данная тема породила недавно немалый резонанс благодаря недавним скандалам в администрации губернатора Сиэтла Кеннета Бракхейвена). Предпочитаешь реалити-шоу? *Токсичный Охотник* проведёт тебя по самым отравленным районам мира и выставит Бренана «Мощного» О'Дела против тамошних тварей, его последний бой со стаей гулей в Лагосе возглавил рейтинги. Классический *Нейл Орк-Варвар*, которого любили в детстве твои родители, был обновлён и перезапущен, так что ты, зритель, переносишься прямо в пушистые сапоги Нейла. Средневековый мечемахач, меховые бикини и игра мышц — чего же ещё ты хочешь?

Спорт

Двадцатое столетие выяснило, как превратить профессиональный спорт в большой бизнес, двадцать первый — как максимально эффективно использовать спортивный бизнес на благо других корпоративных интересов. Баскетбол, бейсбол, два вида футбола и хоккей всё ещё привлекают толпы, но теперь поклонники могут отслеживать МайФид любимого игрока, смотреть те тридео что он смотрит, слушать музыку которую он слушает, знать его любимую одежду и пищу — и всё это можно купить одним движением в правильном ОДР. Когда-то дети мечтали следовать за своими кумирами, тяжким трудом зарабатывая себе путь в высшую лигу, что бы по праву стать звездой, теперь же они удовлетворяются покупкой образа жизни своего кумира.

Так же мегакорпы культивируют новые виды спорта, способные привлечь покупателя/фана динамичным действием и костедробительным насилием. В данный момент наиболее популярными новыми видами спорта являются городская борьба и боевой байкинг. Городская борьба, это беспощадный вариант игры в захвати флаг на городских улицах с магией и пушками. Боевой байкинг — нечто вроде поло, только игроки на мотоциклах. Для психопатов.

Еда

Ранее, когда перенаселение было серьёзно проблемой, люди обратились к могучей сое в качестве перспективного источника пищи (в сочетании с чечевицей и зелёным пищевым красителем они становится вкусной … да ладно, не обращайте внимание). Она насыщена протеинами, универсальна и легко выращивается. Благодаря нескольким глобальным эпидемиям и экологическим катастрофам численность населения не столь большая проблема как площадь пахотных земель, но конечный результат неизменен: основной продукт питания — соя. Сойкофе заставляет нас просыпаться по утрам, сойбургеры популярны в обеденный перерыв, а тофу для наших ужинов тоже что курица в двадцатом веке. В нескольких ресторанах и магазинах продают натуральное мясо, но, как правило, оно за пределами возможностей всех, кроме наиболее богатых.

Хотя мясо редко, заменители сахара широко распространены. Производящие продукты питания мегакорпорации знают, насколько люди ценят сладости, и удовлетворение этой потребности держит население под контролем. Стафер Снак и другие магазины мира заполнены Свитзами, Крак&Шнапс и другими непитательными продуктами, дающими корпоративным рабам и бедным бегущим мгновения удовольствия.

Секс

Сначала я хотел назвать этот раздел «Романтика», но передумал, никого более не интересует коробка конфет, букет из роз и поездка на конной упряжке по парку. Потом я подумал о «Знакомства», но раздел не о том как пригласить упакованную в кожу резачку Джейн в пивнушку в пятницу вечером. Так что я учёл, что ранее был прямолинеен и назвал первобытное желание его именем.

О да, люди Шестого Мира любят секс. Множеством способов, в большом количестве комбинаций, во всём многообразии метатипов, пол при этом не важен. Если у тебя есть фетиш, можешь быть уверен, кто-то готов его позволить.

Как и всё остальное в мире, секс — товар, броско упакованный продукт, предназначенный для то, чтобы ты забыл, что когда-то он значил нечто реальное. Проституция процветает там, где законна (а это около 99,998% известного мира). Некоторые бордели, удовлетворяющие конкретные фантазии, оснащены

типами тел или метатипами согласно пожеланиям клиентов. Если твои фантазии более конкретны — а цена тебя не волнует — тебе в салон бунраку, где обитает множество кукол, хирургически изменённых и с имплантированными персонафиксами, делающими их потрясающими имитациями симзвёзд и других знаменитостей. Всего за несколько сотен нюйен ты можете делать с ними всё что захочешь. Бурно развивающаяся и не менее эксплуатирующая индустрия симсенс-порно позволяет почувствовать то, что должны чувствовать актёры. (Я знаю некоторых актёров — это работа требует артистизма и фальшивых криков. Ты же не хочешь почувствовать настоящую скуку исполнителя.)

Учитывая распространённость секса и проституции в Шестом Мире можно посчитать, что возможности для шантажа сократились. Это правда, но лишь отчасти. Ещё есть некоторые табу, линии которые не должно пересекать. Многие супруги склонны ожидать верности (а имущественные законы по прежнему играют на стороне обиженного), так что улики всё ещё действенный метод воздействия. Кроме того секс с детьми (хотя критерии «детей» меняются в зависимости от региона) находиться вне границ, а зоофилия и некрофилия могут негативно повлиять на карьеру при обнародовании. В конце концов твоя работа требует знания какие основные сексуальные предпочтения распространены в данной местности, поскольку отклонения от них можно использовать против отдельных людей.

Здравоохранение

Остаться здоровым не так уж и просто, и не только потому что люди постоянно тыкают друг в друга стволами. Есть и другие угрозы о которых стоит побеспокоиться.

В начале двадцать первого века мир погрузился в хаос. В то время пришла новая болезнь и уничтожила около четверти населения. Был это способ планеты восстановить равновесие экосистемы или мы сами виноваты, спорят до сих пор, но Вирусный Индуцирующий Токсичный Аллергический Синдром или ВИТАС был неприятен. Он приводил к некоему виду анафилактического шока, даже у нестрадающих аллергией, и человек задыхается насмерть, пока его дыхательная система опухает и блокируется. По Матрице бродит старое видео, на котором жертва пытается вдохнуть, неприятное зрелище.

Периодически новый штамм ВИТАСа поднимает голову — ничего и близко похожего на первую вспышку, но медиков весьма напрягает. Затем, в 2040-е мы получили нечто совершенно новое: Вирус Вампиризма Человека-Метачеловека (ВВЧМЧ). Он не давал жертвам возможность превращаться в волков и летучих мышей, как в сказках. Он убивал в клетках защищающие от радиации пигменты, прекращал производство красных кровяных телец, ускорял рост зубов и закупоривал пищеварительную систему. Жертвы, независимо от первоначального окраса, приобретали мёртво-серую плоть, им приходилось избегать солнца, у них вырастали клыки и появлялась жизненно-важная потребность в большом объёме свежей крови. И последняя, особо важная часть — они не получали бессмертия. Если ты повстречал в переулках пустошей приближающегося носферату, несколько пуль в правильное место его остановят.

Как и в случае с ВИТАСом, разные штаммы ВВЧМЧ трансформируют в различные виды псевдо-нежити, в том числе в упырей, баньши и тех, кого нет в легендах. С этим вирусом тёмные аллеи Шестого Мира стали ещё темнее.

Но взорвать мозг Шестой Мир может и без вирусов. Существует огромное число изменяющих сознание наркотиков, от любимца улиц новакока, до галлюциногенного дзена, и от наполняющего чистым боевым настроем камикадзе, до астрально ощущаемого дипвида. Если человек хочет что-либо попробовать для этого есть нужный препарат. Также мы получили новые формы зависимости, такие как чипы лучше-обыденной-жизнь (ЛОЖь). Для создания такого, возьми свою базовую симсенс-запись мощного эмоционального опыта и усиль каждый её бит. Хочешь больше адреналина чем при серфинге на десятиметровой волне, или более мозгодробительных ощущений чем при прыжке с парашютом в стратосфере? Хочешь чего-то большего чем секс? Тогда загрузи ЛОЖь прямо в мозг. Однако помни: по сравнению с симуляцией реальная жизнь штука блёклая и ты потратишь остаток жизни на блуждание среди бледных теней ради немногих моментов полноценного ЛОЖного блаженства.

Таким образом, мы можем близко познакомиться с вирусами, поиграть с наркотиками, заболеть множеством болезней и попасть в массу ситуаций которые регулировали численность метачеловечества сотни и тысячи лет. Возникает интересный вопрос: как мне получить помощь, если не повезёт?

Общественные системы здравоохранения варьируются от неадекватной до несуществующей. В медицине слишком много денег что-бы оставить её на доброхотов. Если ты хочешь медицинской помощи, какой бы она ни была, придётся за неё заплатить.

Лучшее лечение предоставляют медицинские корпорации, и пока ты готов выкладывать кучу нюйен, ты получишь лучшие медицинские технологии и самую быструю скорую помощь в любой точке шарика, даже в зонах боевых действий. Но вряд ли у тебя будет столько денег, иначе бы ты не полез в тени. Тем не менее некую помощь ты скорее всего сможешь себе позволить, например медиков, способных вытащить твою истекающую кровью тушку из пустошей и стабилизировать её, пока твой товарищ-маг не прибудет с

целительными заклинаниями. Это не так много, но жизнь спасти может. Поэтому большинство сколько нибудь успешных бегущих заключают договор с одним из исполнителей. Один из самых популярных, это почтенный ДокФургон, чей опыт навигации в трущобах исчисляется десятилетиями, но КрашКарт, имеющий доступ к передовым медицинским технологиям родительской меги, Эво, наступает ему на пятки.

Если ты не можешь позволить себе медицинский договор, то всегда можешь пойти в одну из больниц медкорпов и оплатить то, что тебе нужно в данные момент. Если и этого не можешь себе позволить — то тебе к уличному доку. Если ты переживёшь первые пару забегов, то скорее всего, овладеешь навыками первой помощи, например как остановить бьющуюся кровь. Чем больше забегов переживёшь, тем больше узнаешь. Некоторые бегущие, по настоящему талантливые в анатомии и оказании первой помощи, заработали этим хорошую репутацию, раненые бегущие разыскивали их и вскоре эти специалисты заняли нишу практикующих без лицензии медиков, оперирующих в крайне нестерильных помещениях. Иногда в уличных клиниках можно встретить настоящего врача. Они выброшены на улицу наркоманией, преступлениями, некомпетентностью или их комбинацией. Многие из нас предпочитают продвинутых бегущих пониженным докторам, в конце концов мы выбрали риск. Особенно если нужно за недорого установить поддержанный киберглаз.

Транспорт

О Шестом Мире ты всегда должен помнить одну вещь, помимо «Всё имеет свою цену», — корпорации любят предсказуемость и контроль над жизнью. Возьмём ГридГайд, созданный для абсолютного удобства ежедневных поездок. Эта автоматизированная система управления автомобилем доставит тебя куда угодно, при этом требуя от тебя, водителя, совсем немногого. О да, после повсеместного внедрения ГридГайда транспортные потоки стали куда менее проблемны, а во время поездки ты можешь заниматься посторонними делами и это здорово. Разумеется, ГридГайд работает только там где этого желают корпы, и для повседневных дел корпоративных трутней этого вполне хватает, но это весьма печально если нужно отправиться в пустоши или закрытые для посещения индустриальные зоны. И даже если ты находишься в поддерживаемом районе, ГридГайд неправильно действует в чрезвычайных ситуациях, таких как манёвры уклонения или погони. Фактически, если ты попробуешь сделать что-либо что ГридГайд считает ошибкой или угрозой безопасности, система отключит тебя от управления. (Но не всегда?)

Так что если намереваешься направиться в пустоши либо испытываешь необходимость в из ряда вон выходящем, то тебе потребуется независящий от сети транспорт и умение им управлять.

Если ты собрался путешествовать между городами или странами, можете воспользоваться личным транспортом, но возможны и другие варианты. Поезда и автобусы доступны в большинстве разрастаний, и могут осуществлять рейсы между ними. Безопасный городской транспорт достаточно распространён, если у тебя есть нюйены — можешь ехать. Возможно придётся пройти через пост охраны, и твой ГРЕх проверят перед поездкой, но сканеры в поездах дёшевы и легко обманываются. Кроме того, можешь воспользоваться скоростным экспрессом, имеющим привычку поражать воображение. Если его не забыли почистить.

Если жаждешь авиационного перелёта, у тебя есть три варианта: обычный, суборбитальный и полубалистический.

Полубалистический — самый быстрый и дорогой, способен доставить тебя из Европы в Северную Америку меньше чем за час, но стоит бешеных денег. Безопасность соответствует. Лучшие сканеры ГРЕха, обмануть которые почти невозможно. Всё оружие будет проверено (о взрывчатке даже не думай), а кибервэр должен быть отключён.

Суборбитальные перелёты немного дешевле, немного медленнее и на них немного легче проникнуть. Немного. Суборбитальные пассажиры, как правило, клиенты мегакорпораций, которые хотят, чтобы пассажиры чувствовали себя в безопасности. Безопасность на высоте и нарушения будут решительно пресечены.

Обычные авиаперелёты для обычных людей. Службы безопасности бдят, но уровень этой бдительности варьируется в зависимости от авиакомпании, если твой ГРЕх и фальшивые документы достаточно хороши - должно получиться. Хотя когда как.

Разумеется, если ты хочешь избежать общественного транспорта, это можно устроить. Поездки в грузовых вагонах, контейнеровозах, или в беспилотных конвоях. Есть также всемогущие Т-птицы, любимцы контрабандистов, шпионов и всех прочих любителей незаконного пересечения границы. Существуют различные виды Т-птиц, но все они характеризуются следующими особенностями: маленькие, маневренные, способны к посадке в труднодоступных местах и могут лететь столь низко, что избегают радаров. Выучись управлять одной из этих малышек, и работы всегда хватит. Или зенитного огня от взбешённого люда.

Общие понятия Shadowrun

Игра и вы

Ваша основная цели как игрока в *Shadowrun* состоит в самой игре. Многое покажется вам удивительным. Мастер Игры (далее - МИ) создаст для вас историю, а затем ваш персонаж решит как реагировать на первоначальную ситуацию и все происходящие события. Рано или поздно, надеемся что рано, вы встретитесь с вызовом, который потребует от вас приложения всех сил. Изложенные здесь правила позволят вам и МИ определить результат ваших действий. Попал ли ваш выстрел из Ареса Хишник V между клыков орка-бандита? Смогли ли вы прокрасться мимо спящего дварфа-охранника не разбудив его? Смогли ли вы противостоять оглушающему шару брошенному в вас троллем-магом и разбить заклинание на миллионы осколков сверкающей маны?

Изложенные здесь правила позволят вам двигаться по истории и получать результаты ваших действий. Они не предназначены для скрупулёзного отображения реальности, порой правила предполагают допущения для абстрактного определения результатов конкретных действий, это позволяет избежать необходимости снова и снова бросать кости при выполнении элементарных действий. В этой главе описаны основные концепции которые вы должны знать при игре в Shadowrun, выполнении своих миссий, а также при получении заработных нюйен.

Мастер игры и вы

Игра Shadowrun требует мастера, ведущего игроков по ожидающим их приключениям. На игровом столе МИ создаёт и развивает историю, управляет неигровыми персонажами, определяет результаты проверок и решает связанные с правилами разногласия. Это даёт ему немалую власть в игре. При хорошем течении игры МИ может продвигать историю и работая с игроками свершить увлекательное приключение. Отыгрыш роли требует совместных усилий и все члены игровой группы должны действовать сообща для развлечения каждого (даже МИ, иногда и он должен получить удовольствие). Игроки должны ощущать себя как свои персонажи, ведь играют важную роль в форматировании и развитии истории, а МИ должен чувствовать историю и вести её не отвлекаясь на длительные дискуссии о правилах. Чем больше членов группы работают вместе, тем будут выше их шансы выстрелить людям в лицо и получить за это плату.

Для получение более подробной информации о ведении игры *Shadowrun* и работе с игроками обратитесь к разделу **Советы МИ** на стр. 360.

Как это работает

В *Shadowrun* ваш персонаж делает всё, что делает нормальный человек, но иногда перебивается крупными кражами, шпионажем и драками. Большая часть дел, вполне будничны, например еда, сон или переход пустынной улицы, а потому выполняется автоматически и не требуют внимания игрока. Но когда необходимо совершить нечто трудное или экстраординарное, такое как вырваться из-под прицела нехорошего человека, вы должны бросить кости для определения результата.

Успехи и пороги

В *Shadowrun* используются шестигранные кубики и обычно в большом количестве. Бросаемое количество кубиков называется набором кубиков. Дополнения к набору кубиков часто отмечаются числом перед «к6», таким образом 3к6 означает три шестигранных кубика. При броске вы хотите увидеть на кубике цифры пять и шесть. Каждая выпавшая так цифра называется **успех**. Чем большее количество кубиков вы бросаете, тем больше ваши шансы сделать то, что хотите.

Каждый раз при броске кубиков вам требуется получить количество успехов равное или превышающее **порог**, означающий количество успехов необходимое для правильного совершения того, что персонаж пытается сделать. Порог меняется в зависимости от того, что вы хотите совершить: иногда это определённое количество успехов, иногда нужно получить больше успехов чем другой парень. Также бывают случаи, когда вам нужно набрать определённое количество успехов в течении длительного периода. Всё это будет описано в посвящённом проверкам разделе.

Описания умений часто приводят примеры порогов, применяемых в таких случаях, но МИ может прибегнуть к простым руководящим принципам изложенным в таблице **Пороги проверок Успеха.**

Пороги проверок Успеха

Сложность	Порог
Простая	1
Средняя	2
Трудная	4
Очень Трудная	6
Крайняя	8–10

В большинстве проверок количество набранных успехов определяет не только саму возможность совершить задуманное, но и может дать и другие преимущества. Успехи, превышающие необходимый уровень называются **чистыми успехами**. Чистые успехи могут увеличить носимый в бою урон или дать другие положительные эффекты. На усмотрение МИ он может вознаградить игрока за исключительно удачные броски (дающие 4 и больше чистых успехов) небольшими преимуществами для бегущего, способным сделать следующую проверку проще.

Покупка успехов

Иногда, для экономии времени, можно позволить игроку пропустить проверку и позволить просто купить успехи, особенно в случае если он должен бросить столь много кубиков, что скорее всего преуспеет. Для покупки успехов считайте один успех на четыре кубика в наборе, округляя в меньшую сторону. Обратите внимание, полумеры неприемлемы — вы не можете купить пару успехов и бросить оставшиеся кубики. Либо вы покупаете успехи на все кубики, либо все их бросаете.

Покупка успехов не должна быть регулярной, ведь есть шанс глюков и критических глюков, которые могут существенно повлиять на игру. Для покупки успехов необходимо получить разрешение МИ. Если он против — готовьтесь кидать кубы.

Глюки

Наряду с пятёрками и шестёрками необходимо смотреть за выпавшими при броске единицами. Если единицы выпали более чем на половине брошенных кубиков — у вас проблемы. Такая ситуация называется **глюк**. При глюке происходит нечто нехорошее. Вы можете уронить оружие. Вы можете споткнуться о ранее не замеченный дефект асфальта. В любом случае, это осложнит вам жизнь. Но что конкретно происходит, остаётся на усмотрение МИ.

Ориентиром должен служить тот факт, что глюк должен затруднить работу конкретного бегущего, но не привести к катастрофе. Например, бегущий выкинувший глюк при попытке разрядить взрывное устройство, может выронить кусачки или вызвать не то окно дополненной реальности вместо информации о характеристиках прибора. Однако, МИ не должен разрешать конфликт так, что игрок неправильно подсоединил провод и устройство взорвалось. В качестве дополнительного фактора, МИ может увеличить серьёзность глюка если игрок при этом броске набрал всего один или два успеха.

Обратите внимание, можно поймать глюк при успешном прохождении проверки. В таком случае глюк не отменяет успех, а придаёт ему неприятную особенность. Например, тролль наносит дварфу мощный свинг, набирает достаточно успехов для попадания, но ловит глюк. Дварф получает урон от прилетевшего ему в лицо здоровенного кулака, но сила свинга и инерция выводят тролля из равновесия и он шмякается на землю. В ближайшие пару раундов тролль должен подняться на ноги и вернуться в боевую стойку.

Также возможны ситуации, когда игрок ловит глюк, но не получает ни одного успеха. Это называется **критический глюк** и вызывает попадание дрека в вентилятор. Такие броски кубиков могут поставить жизни персонажей под большой вопрос, и если герои хотят сохранить свои задницы целыми, им придётся думать быстро, а действовать ещё быстрее. Опять же, конкретное отражение кубов отдаётся на откуп МИ, но критический глюк должен серьёзно нарушить планы бегущих и заставить их вывернуться наизнанку ради

спасения. Несмотря на то, что при критическом глюке возможна мгновенная и бесславная гибель, МИ и игроки могут получить больше удовольствия, если персонажи не погибнут сразу, но ситуация потребует от них импровизации, приложения всех усилий и разработки отчаянных планов спасения.

Очевидно, что игроки постараются избежать критических глюков, и если им это по настоящему нужно, они могут потратить на это очко Грани (см. Эффекты Грани, стр. 58). При использовании функции Грани На Волоске игроки могут понизить критический глюк до обычного, или полностью обнулить обычный глюк (но они не могут потратить два очка и обнулить критический глюк). Это, однако, не означает что они могут избежать последствий отсутствия успехов. Они облажались.

Проверки и пределы

Когда вы бросаете кубики в *Shadowrun* вы, как правило, совершаете **проверки** того или иного вида. О совершении проверок вы должны знать четыре вещи:

1. Каков тип проверки
2. Сколько кубиков вы должны бросить (обычно это сумма рейтинга умения и связанного атрибута)
3. Ограничения проверки, какое максимальное количество успехов вы можете набрать при проверке
4. Порог проверки

Пример

Саскачеван Пит занят астральным дозором, следя за духами и заклинаниями, пока его товарищи проникают в корпоративный комплекс. Пока они пробивают внешнюю дверь, Пит замечает отблеск ауры приближающегося к ним мага. Желая справиться с угрозой до того как она создаст проблемы, Пит бросает в приближающегося Оглушающий Шар, надеясь поймать врага врасплох. При проверке Пит бросает 11 кубиков, набирает 3 успеха и 6 единиц, то бишь ловит глюк. МИ решает, что Пит излишне внимательно смотрел в ауру противника и его астральное зрение — способность видеть всё магическое — временно ослеплено, накладывая на него штраф на любые проверки во время астрального дозора.

Противник был ранен заклинанием Пита, но уцелел, и приближается. У противника есть заклинание Взрыв, способное серьёзно осложнить жизнь группе Такобо, уличного самурая. Заклинатель бросает его и Пит пытается совершить контрзаклинание. К сожалению, Пит набирает на проверке контрзаклинания шесть единиц и ни одного успеха — а это критичный глюк. МИ решает, что Пит смог отвлечь заклинание от Такобо, но перенаправил его на себя. Пит получает удар со всей силы заклинания Взрыв. Плохо пошедший дозор стал ещё менее удачным и команде придётся решить, что делать с израненным магом.

Если бы Пит захотел, он мог бы использовать очко Грани и избежать критического глюка, который привёл к поражению его чужим заклинанием, хотя в таком случае Такобо придётся справляться с последствиями самостоятельно. Испытать боль или наблюдать как партнёр страдает — такова жизнь в тенях.

Запись проверки содержит всю нужную вам информацию. Структура записи проверки несколько различается в зависимости от тип проверки: проверка Успеха, Встречная проверка, Длительная проверка и Командная проверка. Каждый тип рассматривается ниже.

Есть два различных вида **пределов**: врождённые пределы и пределы снаряжения. Ваш персонаж имеет три врождённых предела - Физический, Ментальный и Социальный — вычисляющихся из его атрибутов (см. стр. 106). Эти пределы представляют тот максимум, который вы можете выжать из вашего тела, разума и харизмы (персонажей-эльфов может испугать то, что их обаяние не безгранично). В игровых терминах, пределы указывают на то, сколько успехов вы можете использовать при определении результатов проверки. Если вы выбросили больше успехов чем ваш предел, то можете использовать лишь столько успехов каково значение предела. Изредка бегущие могут расширить или даже уничтожить свои пределы, но в любом случае игроки должны их знать, ведь пределы будут влиять на все проверки в будущем. Один из способов обойти пределы является Грань — использование очка Грани позволит игнорировать предел для одной проверки (см. **Эффекты Грани**, стр. 58).

Обратите внимание, пределы обычно применяются только к проверкам на кубиках полученных и за умение и за атрибут. Проверки использующие один или два атрибута не ограничиваются пределами.

Часто бегущих ограничивают не врождённые пределы, а пределы используемого снаряжения. К примеру, каждая модель оружия имеет рейтинг Точности, служащий пределом для атак этим оружием, а кибердеки имеют атрибуты, использующиеся как пределы для разнообразных действий в Матрице. Для получения дополнительной информации о снаряжении обратитесь к разделу **Уличное Снаряжение** на странице 454.

Пример

Такобо имеет Физический предел равный 6, благодаря высоким значениям Тела и Силы. Он начинает свою карьеру бегущего с дробовиком Дефинс Т-250, имеющим Точность 4. При стрельбе из дробовика Такобо использует в качестве предела точность оружия, Физический предел персонажа не оказывает воздействия. Персонаж имеет Ловкость 5 и умение Дробовики 6, таким образом бросая 11 кубиков при использовании этого оружия. Через некоторое время он замечает, что теряет слишком много успехов из-за сравнительно низкой точности Дефинса, поэтому экономит на завтраках и приобретает ПЖСС Модель 55, Точность которого 6. Персонаж по прежнему использует Точность вместо Физического предела, но более высокая Точность повышает его эффективность. Затем он может установить на оружие лазерный прицел, что увеличит Точность до 7. Это выше чем текущий Физический предел персонажа, но при стрельбе из этого конкретного оружия используется Точность. Есть возможность роста. После получения Такобо умения Дробовики 8 или 9, он по прежнему вполне укладывается в предел и может доставлять массу проблем всем оказавшимся не с той стороны ствола.

Когда в дело вступает предел снаряжения он перекрывает врождённый предел, независимо от того, выше тот или ниже. К пример, Точность оружия является пределом при проверках стрельбы из этого оружия (см. стр. 454 где подробнее рассматриваются вопросы снаряжения и его атрибутов), так что никакие врождённые пределы не используются. В игромеханическом смысле предел снаряжения отражает его конструкцию и качество изготовления.

Проверки Успеха

Проверки Успеха, как правило, требуются, если бегущий хочет использовать свои способности для одномоментного совершения действия. Это может быть управлением автомобилем на высокой скорости, поиск иголки в стоге сена или подъёмом тяжестей. Проверка Успеха (также называемая Простой проверкой) требует для прохождения набора достаточного для удовлетворения порога количества успехов. Запись проверки Успеха выглядит так:

Проверка Успеха

Используемое в проверке умение — Применяемый предел

проверка Проницательности + Интуиция [Ментальный] (2)

Используемый в проверке атрибут — Порог

Встречные проверки

Встречные проверки используются, когда бегущий использует свои навыки против другого человека, живого существа или (изредка) технологической силы. Возможно персонаж пытается проникнуть в фабричный комплекс мимо охраны, вырубить противостоящего бандита с дробовиком или выцыганить у Джонсона повышенную плату. Запись Встречной проверки выглядит так:

Встречная проверка

Используемое в проверке умение — Применяемый предел

Встречная проверка Скрытности + Ловкость [Физический]

Используемый в проверке атрибут

Обратите внимание, в записи встречной проверке не указывается порог. Вам нужно набрать больше успехов чем набрал противник. Иногда противник бросает ту же комбинацию умение + атрибут, иногда отличную, в разделе **Использование Умений** на странице 134 содержится более подробная информация о умениях и атрибутах, используемых в конкретных Встречных проверках.

Длительные проверки

Иногда задача требует приложения усилий длительное время. Возможно вам потребуется несколько дней на изучение нового заклинания или вам нужно отремонтировать разбитый Американ и требуется выяснить, сколько на это потребуется времени. Запись Длительной проверки выглядит так:

Длительная проверка

Используемое в проверке умение — Применяемый предел — Интервал

Длительная проверка Автомеханики + Логика [Ментальный] (10, 1 час)

Используемый в проверке атрибут — Порог

Вместо получения всех необходимых успехов на одном броске, длительные проверки позволяют совершать повторные броски и складывать их результаты до тех пор, пока вы или не достигните порога, или не истечёт отведённое на броски время, ведь может возникнуть необходимость отвлечься на совершение другого действия или на стреляющих в вас людей или вы истощите запас бросков. Обратите внимание, вы не можете получить на каждом броске Длительной проверки больше успехов чем применимый предел (если, конечно, вы не решите использовать очко **Грани** для обхода этого ограничений, см. стр. 58). Интервал Длительной проверки обозначает сколько времени должно пройти между бросками. Интервал может быть коротким, как Боевой Ход, или длинными, как месяц. Таблица Пороги Длительных Проверок содержит некоторые предложения по порогам Длительных проверок, а Интервалы Длительных Проверок поможет МИ выбрать правильный интервал.

Длительные проверки не могут длиться вечно, в какой-то момент персонаж достигает своего потолка и дальнейшие усилия оказываются бесполезны. Для имитации этого при каждом следующем броске игроки должны использовать на один кубик меньше чем в предыдущем. В конце концов кубиков не останется и проверка будет окончена.

Как правило, все необходимые броски длительной проверки можно не делать одномоментно. Бегущий может на какое-то время отложить задачу, заняться чем-то посторонним, а потом вернуться к тому месту на котором остановился и продолжить с тем-же количеством успехов.

Об округлении

Иногда вам потребуется разделить одно число на другое или округлить. В общем случае округление происходит в большую сторону, если конкретное правило не утверждает обратное.

Пример

Американ Сорши сильно пострадал в последнем бою и она должна его отремонтировать. МИ решил, что повреждения достаточно серьёзны и порог равен 18, а интервал назначил в 1 час. Сорша бросает на этой проверке 10 кубиков, первый бросок прошёл удачно — 5 успехов. По счастью Ментальный предел персонажа равен 5, так что она использует все успехи. Сорша набирает кубики для второго броска (представляющего второй час работы) и бросает менее удачно — 2 успеха. Всего у неё 7 успехов. За следующий час она бросает 8 кубиков и получает 4 успеха, затем бросает 7 и получает 4 успеха. Всего у неё 15 успехов, но запас кубиков сократился. Её следующий бросок составляет 6 кубиков и только 1 успех, но последний бросок приносит 2 успеха. Она набрала 18! Американ восстановлен, а работа потребовала 6 бросков, то есть шести часов игрового времени.

Пороги Длительных Проверок

Сложность	Порог
Простая	6
Средняя	12
Трудная	18
Очень Трудная	24
Крайняя	30+

Интервалы Длительных Проверок

Задача	Временной Интервал
Быстрая	1 Боевой Ход
Скорая	1 минута
Короткая	10 минут
Средняя	30 минут
Долгая	1 час
Затратная	1 день
Истощающая	1 неделя
Грандиозная	1 месяц

Длительные проверки и глюки

Глюк не обязательно приводит к провалу Длительной проверки. Вместо этого он приводит к трудностям или задержкам в предприятии. МИ может уменьшить набранные к этому времени успехи на 1кб. Если это уменьшает набранные успеха до нуля или ниже — проверка провалена.

При критичном глюке проверка провалена — кубик можно не кидать. Все вложенные в задачу усилия пропадают втуне.

Командные проверки

Бегущие быстро учатся тому, что никто не проживёт долго на улицах в одиночку. Вы должны работать в команде и бывают случаи, когда все члены команды сообща делают одну работу. Командные проверки созданы для отображения этого эффекта.

Для начала Командной проверки группа должна выбрать лидера. Все остальные помогают ему и должны совершить бросок соответствующего умения + атрибута. За каждого набирающего не менее одного успеха помощника, соответствующий предел проверки лидера увеличивается на 1. Кроме того, каждый набранный помощником успех добавляет один кубик к набору кубиков лидера. Наибольшее количество дополнительных кубиков ограничено рейтингом применяемого лидером умения или наибольшим рейтингом атрибута, если проверка проводится по двум атрибутам. Затем лидер бросает имеющиеся кубики и пытается превзойти порог проверки.

Если какой-либо помощник получает критический глюк, то, в дополнение к обычным эффектам критического глюка, лидер не получает увеличения применимого предела. Обычный глюк не даёт помощнику возможность увеличить предел.

Пример

Команда бегущих выслеживает особо изворотливого шамана, и каждый член команды должен внести свой вклад. Такобо, имеющий 3 ранга в Выслеживании, Интуицию 4 (сумма — 7) и Ментальный предел в 5, надевает майку лидера. Лиан имеет 2 ранга в Выслеживании и Интуицию 3, таким образом она бросает пять кубиков и получает 1 успех. Саскачеван Пит и Сорша не имеют умения Выслеживание, так-что они бросают свою Интуицию-1, то есть для Пита 2, для Сорши 3. Пит не получает успехов, а Сорша набирает 1 успех, таким образом команда добавляет 2 к пределу Такобо и 2 кубика к его набору кубиков. В результате он будет бросать 9 кубиков с пределом 7 и смотреть сколько успехов получит.

Ещё раз

Бегущий, который сдаётся после первого провала никогда не поймёт кайфа от открытия маглока после десятой попытки или заскакивания в офис прямо перед патрулём охраны. Повторная попытка прохождения неудачной проверки допускается, но игрок получает кумулятивный штраф -2 на каждую попытку повтора. Если персонаж совершает достаточной перерыв перед новой попыткой (критерии «достаточности» определяются МИ), он может повторить попытку без штрафа.

Обратите внимание, что совершение выстрела, взмаха меча или удара рукой не считается попыткой. Каждое такое действие считается отдельным действием, а не попыткой повторения предыдущего.

Течение времени

Время в *Shadowrun* течёт так же как и в любом другом месте. В большинстве случаев вам не потребуется отслеживать каждую секунду и минуту, хотя мы и не хотим вас в этом ограничивать, если вам нравится такой подход. Иногда время крайне важно, если бегущим необходимо успеть попасть на встречу или перехватить движущийся по очень плотному графику конвой, но даже в таких случаях лучше следить за временем абстрактно, не измеряя каждую секунду. Однако, когда начинают летать пули внимательное отношение ко времени должно быть вознаграждено.

Боевые Ходы

Во время схватки действие происходит в серии **Боевых Ходов**, во время которых каждый участник имеет возможность выбирать и совершать действия. Каждый Боевой Ход длиться около трёх секунд, которых достаточно для нанесения удара.

Действия

В *Shadowrun* если три вида **действий**: Свободные, Простые и Сложные. В свой ход персонажи могут совершить отдельное действие либо комбинацию таковых. Затем они проводят проверки, показывающие результативность этих действий. Как тратить действия, а также разделение действий на категории рассматривается на странице 171.

Уровни игры

Основные правила *Пятой редакции Shadowrun* были настроены для создания достаточно квалифицированных и способных на многое со старта персонажей, которые однако, способны расти и войти в легенды бегущих в тенях. Но различные группы предпочитают играть на различных уровнях. Некоторые предпочитают начинать с кампаний Уличного уровня, проводя которые игроки понимают, как выжить сравнительно-слабым персонажем, пока он не накопит достаточно Кармы для настоящего роста способностей. Другие группы могут предпочесть более кинематографическую, зрелищную игру, с персонажами, которые уже являются одними из самых элитных спецов мира, и растут ещё выше.

В различных местах книги, в том числе при создании персонажа, правила предусматривают как обычных кампаний, Профессионального уровня, так и кампании Уличного уровня, также кампании Ветеранского уровня, это поможет игрокам и МИ играть в соответствующую их вкусам игру.

Ваш персонаж

В центре вашего Shadowrun стоит ваш персонаж. Это вы в Шестом Мире, та фигура, чью историю вы будете создавать на протяжении кампаний и миссий. Задняя часть книги содержит лист персонажа, имеющий все данные которые потребуются для игры. Лист персонажа содержит кучу цифр и статистики, но ваш персонаж представляет собой много большее. Персонаж, это сочетание умений, врождённых способностей, уличного опыта и передового снаряжения делающее его опасным — иногда для других, иногда для себя, иногда для всех. Цифры дадут вам краткий обзор умений и возможностей вашего персонажа, а также дадут информацию необходимую для разрешения различных спорных моментов. Как игрок вы можете работать с цифрами и другими характеристиками вашего персонажа, создавая часть непрерывной драмы Шестого Мира.

Ниже рассмотрены важнейшие составные части вашего персонажа, делающие его тем, кто он есть.

Метатип

Первым из важнейших характеристик персонажа является его метатип. Население Шестого Мира принадлежит к разным вариациям метачеловечества, что приводит к тому, что пытающиеся задушить вас руки могут быть весьма различными на вид. Во время Пробуждения, то есть возвращения в мир магии, люди стали превращаться в существа, ранее считавшиеся лишь персонажами легенд и сказок, и теперь многие виды людей распространены во многих регионах Шестого Мира. Ваш персонаж в Shadowrun может принадлежать к одному из следующих видов человечества (называемых метатипами): человек, эльф, дварф, орк или тролль. Игровые правила для каждого метатипа находятся в разделе **Создание Бегущего**, на странице 69.

Человек (*Homo sapiens sapiens*): наиболее старый метатип (ну, за одним исключением). Вы его знаете, вы его любите, и, если вы это читаете, вы скорее всего один из них. Они сбалансированы в своих способностях и, как правило, несколько более удачливы (в форме Грани) чем другие метатипы.

Дварф (*Homo sapiens pumilionis*) как вы можете догадаться, ниже и более коренаст чем человек. Дварфы имеют тенденцию быть довольно сильными и очень крепкими, способные отделаться от ударов по голове дозой болиголова. Или настучать по голове палкой из болиголова. Дварфы хорошие работники и, как правило, высоко ценятся корпорациями, что позволяет им легче других метатипов интегрироваться в человеческое общество. Они по прежнему сталкиваются с дискриминацией по размерному признаку, и им приходиться постараться для комфортной жизни в мире созданном для человека.

Эльф (*Homo sapiens nobilis*): представители этого метатипа выше и стройнее человека, и имеют остроконечные уши. Он имеют раздражающее свойство быть ловчее людей и, как правило, более симпатичны. Также он имеют большую продолжительность жизни, и выглядят молодо в свои сорок или пятьдесят лет. Иногда им известно больше чем окружающим людям или тем кто находится расстоянии слышимости. В то время как большая часть эльфов Пробудились вместе с другими метатипам, ходят слухи, что несколько эльфов пережили магический отлив Пятого Мира спрятавшись где-то, и они гораздо старше чем какое-либо существо имеет право быть.

Орк (*Homo sapiens robustus*): выглядит как стереотипный прислужник злодеев из фильмов и тридов. Выступающие брови, заметные бивни и изрядный рост создают оркам проблемы в виде стереотипов о них как о безумных и опасных зверях. Борьба с ними помогает слабо, поскольку немало орков предпочитает не бороться со стереотипами, а наслаждаться ими. Конечным результатом являются определённые противоречия между орками и людьми, так что обе группы предпочитают жить отдельными общинами. С другой стороны, эльфы и орки предпочли бы жить в разных странах. Несмотря на стереотипы, орков можно встретить во всех слоях общества, от грязных аллей, до президиумов корпораций. Также оркам свойственна меньшая чем людям продолжительность жизни, часто приводящая их в отчаяние и к попыткам сделать в своей жизни всё что можно за отведённые годы.

Тролль (*Homo sapiens ingentis*): рядом с этими парнями орки смотрятся нормально. Средний орк может превышать ростом человека на полметра, тролль же может быть на столько-же выше орка. Орки выглядят как чудовищная версия человечества, однако тролли смотрятся как смутная версия человека, чьё место в

ночных кошмарах. С толстыми, закрученными рогами на голове (некоторые тролли их срезают, другие — с гордостью полируют), остроконечными выступами кальция на суставах и такой мышечной массой, что отдельная мышца может быть крупнее взрослой свиньи, тролли мгновенно производят впечатление созданий, предназначенных для разрушения. Большинство из них это вполне устраивает. Однако не все тролли живут насилием. Некоторые пытаются найти свой путь в разных сферах, но большие размеры в сочетании с культурными стереотипами делают это очень сложным. Орки, как правило, лучше воспринимают троллей, и два этих метатипа часто обитают в одних районах. Как правило это самые бедные районы разрастания.

Атрибуты

Атрибуты — врождённые качества вашего бегущего, основа его возможностей в игре. У атрибутов бегущих есть численное значение, использующееся при определении набора кубиков в проверках. Атрибуты делятся на три группы: Физические, Ментальные и Специальные. Каждый персонаж имеет рейтинг в каждом Физическом и Ментальном атрибуте, но может не иметь рейтинга в Специальных атрибутах.

Для людей все атрибуты находятся в диапазона от 1 до 6, хотя некоторые модификации и качества могут это изменить. Другие метатипы имеют другие диапазоны атрибутов, указанные в таблице на странице 69.

Физические атрибуты

Тело (Тел) Body (BOD)

Тело есть показатель вашего здоровья и крепости. Оно влияет на количество выдерживаемых повреждений, сопротивляемость урону, способность оправиться от ядов, болезней и тому подобных напастей.

Ловкость (Лов) Agility (AGI)

Ловкость отвечает за координацию движений, гибкость, проворность и удержание равновесия. Этот атрибут становится наиболее важным при нанесении ударов в бою, когда необходимо точное прицеливание, будь то удар мечом или наведение винтовки. Также Ловкость имеет решающее значение в небоевых ситуациях, таких как бесшумное перемещении мимо охранников или плавная демонстрация ключ-карты из безопасного положения.

Реакция (Реа) Reaction (REA)

Реакция характеризует рефлексы, внимательность и способность вашего персонажа реагировать на происходящие вокруг него события. Этот атрибут играет важную роль в определении того, как скоро персонаж будет действовать в бою и насколько умело он избежит атак. Также она позволит вам сделать быстрый разворот на вашем байке в узкой аллее и тем избежать встречи с разъярёнными бандитами.

Сила (Сил) Strength (STR)

Сила показывает эээ... силу вашего персонажа. Чем выше Сила, тем больше повреждений вы нанесёте когда обрушите поток ударов на противника и тем больше вы сможете передвинуть когда придёт время что-то передвигать. Или нести. Также Сила важна при атлетических задачах, таких как скалолазание, бег и плавание.

Ментальные атрибуты

Сила Воли (СВ) Willpower (WIL)

Сила Воли, это стремление вашего персонажа выдержать невзгоды, противостоять усталости от чародейства и оставаться в вертикальном положении после утомительной работы. Если вы хотите проверить себя встречей с токсичной пустыней или бандой орков с арматурой, высокая Сила Воли позволит вам довести это до логического конца.

Логика (Лог) Logic (LOG)

Логика обозначает холодную, расчётливую часть вашего рационального мозга. Если вы пытаетесь починить сложную машину или подлатать раненого товарища, Логика позволит вам сделать всё правильно. Также Логику используют герметические маги для уменьшения Истощения от обрушиваемых на врага заклинаний. Декерам же Логика также крайне полезна, поскольку она улучшает атаки и контратаки в сетевых сражениях.

Интуиция (Инт) Intuition (INT)

Интуиция есть ваш внутренний голос, инстинкт, подсказывающий вам ответ прежде чем это сделает логичный разум. Интуиция поможет вам предвидеть засаду, заметить, если что-то неладно или не к месту, а также выследить объект.

Харизма (Хар) Charisma (CHA)

Харизма отображает силу вашей личности, убедительность и очарование с которой вы убеждаете людей делать то, что вы хотите не прибегая к оружию. Это не совсем внешность, хотя и не совсем с ней не связана. Харизма, это в основном то, как вы используете то, что у вас есть — голос, лицо, слова и все прочие инструменты, подходящие для очарования или запугивания встреченных людей. Кроме того, Харизма важна для магов шаманской традиции, она помогает им уменьшить Истощение от их заклинаний.

Специальные атрибуты

Сущность (Сущ) Essence (ESS)

Сущность воплощает вашу метачеловечность в цифры. *Shadowrun* предлагает обширные возможности по модификации вашего тела и выходу за его ограничения. Такие возможности имеют свою цену и могут привести к потере метачеловечности, что выражается в утрате очков Сущности. Каждый персонаж начинает с рейтингом Сущности 6, это максимум возможных переделок. Когда Сущность потеряна, она не вернётся. Эта потеря также влияет на атрибуты Магия и Резонанс, поскольку потери сущности отражают потери в Магии и Резонансе.

Хотя обитатели Шестого Мира привыкли видеть различные аугментации и изменения тела металюдей, «зловещая долина» никуда не делась. Зловещей долиной называют эффект замешательства, проявляющийся когда люди видят нечто, что является почти, но не совсем метачеловеком. Мультфильмы с утрированной внешностью персонажей вполне нормальны для метачеловеческих глаз, но компьютерная программа, прекрасно, но не совершенно воспроизводит человеческий облик, весьма тревожное и неприятное зрелище для большинства зрителей. Также он проявляется при встрече с обладающим аугментациями — на каком то уровне человек замечает, что его собеседник меньше (или больше) чем человек и реагирует на это негативно. Изменение могут быть не слишком заметны, но человек становиться меньше чем человек и на каком то уровне другие люди замечают это. Именно по этому, Сущность персонаж используется для подсчёта его Социального предела.

Грань (Гра) Edge

Грань абсолютно нематериальна, это нечто дающее вам импульс когда вам это нужно, то, что в решающий момент вытаскивает вас из трудного положения. Она не используется при расчёте набора кубиков, вместо этого вы тратите очко Грани на приобретение определённого эффекта. Каждый персонаж имеет как минимум одно очко Грани, а то и, больше, если они хотят чаще использовать предлагаемые Граню усиления. Возможные эффекты и более подробную информацию о Грани смотрите на странице 58.

Магия (Маг) Maic (MAG)

Если вы собираетесь использовать заклинания, или применять магию другим путём, ваш персонаж должен иметь атрибут Магия. Большинство людей его не имеют, т.е. он равен нулю. Магам, произносящие заклинания, и адептам, использующие магию для усиления физических и умственных способностей, необходимо это качество. Их рейтинг Магии показывает, насколько они способны к магически искусствам и сколько энергии они могут затратить на помощь в своих усилиях.

Резонанс (Рез) Resonance (RES)

Подобно Магии для магов и адептов, Резонанс — специальный атрибут для техномантов. Техноманты связываются с Матрицей, используя силу своего разума, а Резонанс показывает мощь их способности связывать вместе и формировать окружение (см. **Техноманты**, стр. 269). Нетехноманты имеют рейтинг Резонанса равный нулю.

Инициатива и счётчики состояния

Как и пределы (см. стр. 48), Инициатива и счётчики состояния персонажа высчитываются из его атрибутов. Они должны быть вычислены во время создания персонажа (см. стр. 106).

Инициатива

Инициатива определяет как быстро персонаж реагирует в боевой обстановке. Атрибут Инициатива равен его Реакции плюс его Интуиция.

Кубик Инициативы Initiative Dice

Кубик Инициативы, описанный на странице 167, является дополнительным кубиком, использующимся при определении Значения Инициативы персонажа. Как правило его даёт снаряжение, заклинания или силы адептов. Каждый человек имеет один и может получить до четырёх дополнительных (всего 5) за различное снаряжение, заклинания и другие эффекты. Хакеры получают дополнительные кубики инициативы в зависимости от метода взаимодействия с Матрицей (см. стр. 230).

Счётчики состояния condition monitor

Счётчики состояния используются для отслеживания понесённого персонажем урона. Персонажи игроков имеют два Счётчика Состояния: один отслеживает Физический Урон, другой — Оглушающий Урон. Каждый Счётчик Состояния имеет определённое количество клеток, выстроенных в ряд по три штуки. Счётчик Физического Состояния имеет количество клеток равное половине значения атрибута Тело персонажа (округлённое вверх) +8, а Счётчик Оглушённого Состояния имеет количество клеток равное половине значения атрибута Силы Воли персонажа (округлённое вверх) +8.

Когда строка Счётчика Состояния заполняется, персонаж получает штраф -1 на все последующие проверки. В этом штрафе суммируются все заполненные строки Счетчика Состояния.

Очевидно, что ходить с заполненным Счётчиком Состояния проблематично, и персонажам необходимо лечение и чем быстрее тем лучше. Возможные методы лечения расписаны на странице 220.

Умения

Вторая часть набора кубиков определяется умениями персонажа. Умения отражают навыки и знания, полученные персонажем на протяжении всей жизни. Умения охватывают многие сферы, начиная от возможности стрелять из оружия, искусства маскировки до навыка ремонта техники и машин. Умения разделяются на две большие категории: Активные и Знания. Активные умения отвечают за то, что персонаж может сделать, а Знания отражают известные ему факты и информацию, например знание иностранных языков.

Каждое умение связано с определённым атрибутом, и для большинства проверок набор кубиков формирует сумма рейтингов умения и связанного атрибута. Список умений, отсортированный по связанным атрибутам можно найти в таблице на странице 159.

Персонажи могут попытаться пройти проверку некоторых умения даже если не имеют в них ранга. Такой подход называется проверкой **по умолчанию**. Например, даже если вы не обучены искусству бега, вы всё равно можете попытаться пробежаться и посмотреть, что получится. В этом случае ваш набор кубиков для этой проверки будет равен рейтингу связанного атрибута минус 1. Так что Сорша, не имеющая умения Бег, но желающая попробовать, совершает бросок по Силе-1. То есть бросает 6-1 кубиков, то бишь 5, и надеется на лучшее. Однако, есть некоторые умения невозможно использовать по умолчанию — если вы не имеете представления как это делать, никакой характер и энтузиазм вам не помогут. Всё рвение мира не поможет вам говорить по русски, если вы не знаете его, и никакая Логика не даст вам возможность отремонтировать автомобиль, если вы не знакомы с основами механики. Очень хорошо, если вы способны сделать всё, но иногда приходиться ждать специалиста. Умения, которые невозможно применить по умолчанию, выделены в таблице на странице 159 курсивом.

Качества

Наряду с атрибутами и умениями, персонажи имеют качества которые способны значительно изменить их. Положительные качества дают бонусы и требуют траты Кармы при создании персонажа, Отрицательные качества налагают штрафы, но дают дополнительную Карму, которую можно использовать для повышения умений и атрибутов. Качества имеют различные эффекты, подробно описанные на странице 76.

Магия

Возвращение в мир магии является одним из ключевых моментов истории *Shadowrun* и за прошедшие с тех пор десятилетия миллионы людей искали возможности использовать её. Заклинатели представляют собой влиятельное меньшинство, но сама магия оказала глубокое воздействие на мир. Магия присутствует во всех сферах общества Шестого Мира: от магических подразделений крупнейших мировых корпов отправляющих по всему миру охотничьи партии за магическими реагентами и бросаемых в городских драках заклинаний до ведущихся в солидных учреждениях исследований.

Как указано в **Специальных Атрибутах** (см. стр. 54), для использования магии персонаж должен иметь атрибут Магия, это позволит ему стать адептом, магом, аспектным магом или мистически адептом. Адепты используют ману для усиления своих физических и ментальных возможностей, а маги — для питания своих заклинаний, способных влиять на мир множеством способов. Мистические адепты объединяют эти пути, и разделяют ману между мощью заклинаний и усилением физических и ментальных способностей.

Более подробная информация об использовании магии, в том числе заклинаний и сил адептов можно найти в главе **Магия**, на странице 300.

Матрица

Матрица Шестого Мира, это постоянно эволюционирующий зверь. После Краха 2.0 в 2064-ом, Матрица стала беспроводной и, по первости волнения и доступности, более свободной и открытой чем раньше. Потом корпорации отреагировали и, несмотря на сплочение многих против, забрали столько власти в Матрице сколько у них не было десятилетиями.

Контроль над Матрицей возможен, а вот изменение некоторых основ — нет. Она по прежнему огромна, используется почти во всём мире и хранит огромное количество ценных данных (похоронных в терриконах глупости и тридео с кошками). Одной из причин установления контроля над Матрицей, однако, стало то, корпорации устали от взламывающей их системы половины мировых хакеров. Поддерживая жёсткий контроль над Матрицей корпы могут сильно усложнить жизнь хакерам и уменьшить урон от их действий. Кроме того, воротилы научились хранить некоторые свои личные данные в проводных узлах, что требует от бегущих выслеживания конкретных машин.

Одним из следствий этого стало возвращение кибердеки в ранг главного инструмента для взлома Матрицы. Комлинки всё ещё в деле и используются почти всеми, но новый дизайн Матрицы требует

нового инструмента и хакеры были рады назвать его именем легендарного орудия взлома, кибердеки. Также они взяли себе обозначение декеры.

Нынешние кибердеки не те какими были когда-то. Они меньше, мощнее и могут работать как часть беспроводной сети. Декеры могут использовать их в обоих стандартных отображения Матрицы: Дополненной Реальности и Виртуальной Реальности.

Дополненная Реальность

Дополненная Реальность (ДР) покрывает реальный мир мультимедийными объектами, делающими его более функциональным и интересным. В простейшем случае ДР представляет собой множество окон и виртуальных экранов, называемых Объекты Дополненной Реальности иди ОДРы, и плавающих перед пользователем как обычно непрозрачные и невероятно тонкие виртуальные компьютерные мониторы. В более детальном варианте ДР украшает каждую частицу реального мира, делая его несколько более сверкающим и блестящим, а также способен создать объекты в реальности несуществующие. Ещё ДР можно использовать для изменения своей внешности, не прибегая к хлопотам реального преображения. (Разумеется, не стоит ожидать от наслаивания ДР качественной маскировки — в любой толпе найдётся хоть один человек видящий мир без помощи графических ухищрений и не затронутый вашими ОДР). Эти объекты могут быть больше чем украшениями: они могут давать зрителю содержать информацию и интерактивные возможности. К примеру, нажатие клавиш на наложенном кассовом аппарате позволяет проверить ваши данные исключая продавца из цепочки. «Нажатие» ОДР в офисном здании может открыть справочник обитателей здания. Пока у вас есть какой либо способ видеть визуальную информацию пересылаемую комлинком или кибердекой, например киберглаза, линзы или очки, вы можете увидеть ту информацию, которую предлагает Матрица.

Декеры предпочитают виртуальную реальность, но для настоящего успеха они должны уметь работать в ДР. Природа Матрицы (см. стр. 230) приводит к тому, что декеры должны быть мобильными, и приближаться к тем местам где располагается объект взлома. Также взлом на ходу куда удобнее осуществлять при помощи ДР, поскольку она позволяет работать ногами в мясном мире одновременно действуя в виртуальном.

Виртуальная Реальность

Виртуальная Реальность (ВР) является полным погружением в виртуальную среду. В 2075 технологии зашли дальше чем визуальная информация иногда сопровождаемая гулом и вибрациями. Пока у бегущего есть правильное снаряжение, он может получить от ВР весь спектр сенсорных ощущений, от эмоций людей в тридео до запаха горящей на пласткрите резины резко ускоряющегося спортивного автомобиля. Риггеры и хакеры в своей работе используют исключительно виртуальное окружение. Предлагаемое время отклика и полноценная обратная сенсорная связь позволяет им быстро реагировать и совершать атаки так быстро как это только возможно. Несмотря на то, что взлом с ДР вполне возможен, особенно когда действовать нужно быстро или в движении, большая часть сложной работы осуществляется в ВР.

Снаряжение

Хороший бегущий может выжить и без оборудования, но с меньшими шансами. Экипировка бегущего в тени может стать критически важной для успеха его миссии и знание того что необходимо взять на дело (и как скрыть менее легальную экипировку от обнаружения) весьма важно. Несомое снаряжение бегущих может включать в себя полный спектр огнестрельного оружия, холодное оружие, такое как дубины и мечи, броню, глазные и ушные усилители, оборудование для слежки и препятствия ей, комлинки, кибердеки, гранаты и многое другое. Снаряжение может стоить кучу нюйен и может быть нелегально во многих юрисдикциях, но хороший бегущий всегда знает как найти то, что ему нужно, и неважно как.

Наряду с обычным снаряжением бегущих существуют встраиваемые в себя аугментации, становящиеся полностью или частично частью тела. Есть два основных типа аугментации: кибервэр и биовэр.

Кибервэр

Кибервэр есть слияние человека и машины, сочетание метачеловечности и технологии, позволяющее людям совершать то, что ране считалось невозможным. Кибервэр может принимать форму глазных или ушных имплантатов, обеспечивающих лучшее сенсорное восприятие и возможность записи; искусственные мышцы и нервную систему, позволяющие действовать с нечеловеческой скоростью; подкожную броню и многое другое.

Чем выше эффективность кибервэра, тем выше его стоимость (кроме нюйен вы должны оплатить покупку и установку устройства). Каждая единица кибервэра отнимает немного вашей человечности, отображаемое потерей Сущности персонажа (см. стр. 100). Сущность крайне важна для заклинателей, адептов и техномантов (каждое теряемое очко Сущности приводит к потерям в Магии и Резонансе), так что редко можно встретить Пробудившегося или Возвышенного с большим количеством имплантатов. Кроме того, бегущим выступающие лицом команды, желательно воздержаться от радикального кибервэра, поскольку некоторые Джонсоны и рядовые граждане нервно реагируют на нечеловеческую внешность. В довершении всего, обилие кибервэра может препятствовать магическому лечению.

Потеря Сущности от кибервэра можно в какой-то мере контролировать с помощью различных сортов кибервэра. Существуют три сорта индивидуального кибервэра предлагающие те же возможности что и стандартный, но со сниженной потерей Сущности (хотя и со значительным ростом цены).Это альфавэр, бетавэр и дельтавэр. Бетавэр и дельтавэр недоступны для стартовых персонажей. Более подробно это сорта рассматриваются на странице 497.

Люди с кибервэром знают простую истину: модификации делают их лучше, сильнее и быстрее остальных, и за это их не любят. Охранники особенно подозрительны, поскольку предназначение и возможности кибервэра не всегда очевидны. Всё это привело к принятию всяческих законов и правил по установке и использованию кибервэр аугментаций. Большинство авиакомпании, например, требуют от пассажиров отключить кибервэр перед посадкой и не активировать его во время полёта. Бегущие устанавливающие себе кибервэр должны быть осведомлены о правилах контроля за ним и быть готовыми либо их соблюдать, либо нарушать привлекая как можно меньше внимания.

Биовэр

В то время как кибервэр усиливает металюдей встраивая в них машинерию, биовэр в тех же целях использует плоть, мускулы и другие органические материалы. Так как он имеет биологическую природу, биовэр менее убийственен для Сущности, но так же дороже и более редок. Он по прежнему является посторонним элементом и создаёт впечатление нечеловечности, ведь Социальный предел связан с Сущностью.

Если игрок хочет ещё больше сократить потери Сущности, он может использовать выращенный биовэр, использующий клетки донора для выращивания аугментаций. Несложно догадаться, что это делает выращенный биовэр прекрасно совместимым с человеком, но чудовищно дорогим. Бегущий должен погрузиться очень глубоко в тени ради такой покупки, но многие считают, что оно того стоит.

Контакты

Матрица полна информации, но бегущим нужно не то, что вывешено на личных или корпоративных сайтах. Слухи о имеющейся работе, новости уличных банд или лидерах организованной преступности, компромат на городских заправил, и кто хочет быстро покинуть город — всё это невозможно найти в поисковике.

Для получения этой информации вам нужны **контакты**. Они бывают многообразны. Это может быть торговец оружием, имеющий привычку появляться с бронебойными пулями именно тогда, когда они вам нужны. Или подпольный журналист, делящийся информацией на условии получения сочного эксклюзива. Или старый болтун, бармен с бдительными глазами и ушами.

У бегущих есть список контактов к которым они могут обратиться в поисках работы или информации об обстановке в мире. Контакты имеют туже статистическую информацию что и другие персонажи, но в добавок два специальных показателя, описывающих их отношение к игровому персонажу. Рейтинг **Лояльности** показывает его близость с персонажем, а рейтинг **Связи** — сколь хорошо он ориентируется в окружающем мире. Рейтинг Лояльности имеет значение от 1 до 6, а рейтинг Связи от 1 до 12.

Игровым персонажам разрешено покупать некоторое количество контактов во время создания персонажа (см. **Контакты**, стр. 104). Последующие контакты невозможно купить, только заслужить. Своими действиями персонажи могут выстроить отношения с персонажем так, что они приведут к продуктивному обмену информацией. Обратите внимание, контакты не обязаны дружить с игровым персонажем или испытывать к нему какие-либо чувства. Они просто видят выгоду от обмена информацией.

Для получения дополнительной информации о контактах и их примерах, обратитесь к странице 420.

Уровень жизни

Некоторые бегущие бегут ради исправления несправедливости или мести. Другие, потому что они отъявленные психопаты. Но для большинства — жизнь в тенях это вопрос выживания. Они не готовы продать души корпам и считают нищенство путём в никуда. Их задача любым способом наскрести денег на обязательные расходы — еду, кров и, если очень повезёт, маленькие радости.

Уровень жизни персонажа представляет сумму, которую он должен тратить на ту жизнь какую он выбрал. Она может варьироваться от бомжевания, то есть питания отбросами и временного жилья где придётся, до жизни хозяев разрастания, в защищённых дворцах или воздушных кондоминиумах, украшенных в экстравагантном стиле. Большинство бегущих, разумеется, куда ближе к первому, чем ко второму.

Более подробную информацию об уровне жизни и его цене можно найти на странице 403.

Грань

Грань есть удача персонажа, милость богов, необъяснимый фактор позволяющий ему совершать задуманное несмотря ни на что. Атрибут персонажа Грань, отображает то количество очков Грани которое он может потратить за игру. Очки Грани могут дать широкий спектр преимуществ, указный ниже. Израсходованные очки Грани временно недоступны (см. **Восстановление Грани**), ведь удача не бесконечна. Атрибут персонажа Грань фактически никогда не меняется, даже если персонаж тратит очки Грани, за исключением постоянного сжигания Грани (см. **Сжигание Грани**, стр. 60).

Эффекты Грани

Грань может повлиять на жизнь персонажа многими способами. Для использования одного из этих эффектов вы должны потратить очко Грани. Персонаж может потратить очко Грани только на своё действие, её невозможно потратить на другого. На одну отдельную проверку или действие можно потратить не более 1 очка Грани. Например, если вы потратили очко Грани на дополнительный кубик и словили критический глюк, вы не можете использовать Грань для перевода его в обычный глюк, ведь вы уже тратили Грань в этой проверке. Использования Грани:

- **Превышение Предела**: Добавьте ваш рейтинг Грани к вашей проверке до или после броска. Это позволит вам проходить проверки набор кубиков в которых равен нулю, это может произойти при воздействии различных модификаторов. Использовате таким способом Грани вводит в игру **Правило Шестёрки**: каждая выпавшая 6 считается успехом и бросается заново, выброшенные на этом броске успехи прибавляются к общей сумме. Если этот приём используется после основного броска под Правило Шестёрки подпадают только кубики полученные за Грань. Также этот приём позволяет игнорировать любые пределы в проверке.
- **Второй Шанс**: Перебросьте все кубики на которых не выпал успех при броске на проверку. Второй Шанс не может быть использован для исправления глюка или критического глюка, не вводит Правило Шестёрки и не влияет на предел.

- **Перехват Инициативы**: Передвиньтесь в начало порядка инициативы, независимо от вашего Значения Инициативы. Если в одном Боевом Ходе несколько персонажей потратили Грань этим способом, эти персонажи действуют раньше других, но в порядке их Значений Инициативы; затем другие игровые персонажи и НИП действуют в соответствии со своим Значением Инициативы. Это перемещение в начало порядка действует весь Боевой Ход (если имеется несколько Проходов Инициативы), в начале следующего Боевого Хода вы возвращаетесь в своё нормальное положение в порядке инициативы.
- **Блиц**: Бросьте максимум, пять, кубиков Инициативы в одном Боевом Ходе.
- **На Волоске**: Уберите эффект одного глюка или переведите критический глюк в обычный.
- **Рывок Мертвеца**: Перед тем как ваш персонаж потеряет сознание или умрёт вы можете потратить очко Грани на совершение проверки Тело + Сила Воли (3). В случае успеха вы можете потратить оставшиеся действия на одно ваше действие до того как ваш персонаж отключится.

Восстановление Грани

Ваш персонаж восстанавливает одно очко Грани после хорошей еды и полноценного ночного сна (не менее восьми часов); кроме того, МИ может наградить игроков восстановив одно очко Грани за изобретательные или интересные поступки во время игровой сессии. Однако, это именно *восстановление* Грани — вы не можете получить больше очков Грани чем ваш рейтинг Грани. Удача считается только если вы её используете.

- Хороший отыгрыш
- Акт героического самопожертвования
- Достижение важной личной цели
- Выживание при критическом глюке без использования На Волоске (восстановление очка Грани несколько уравновесит ситуацию, но использовать этот способ нужно разумно, не позволяя игрокам постоянно уворачиваться от последствий критических глюков)
- Успех в важном деле
- Особенно храброе/умное поведение
- Продвижение сюжета вперёд
- Обладание правильными умениями в нужное время
- Содействие игре юмором или драммой

Сжигание Грани

Иногда траты очка Грани и надежды на лучшее недостаточно. Иногда вам нужен гарантированный результат — или чудо. В таком случае вы можете сжечь очко Грани, что означает полную её потерю и невозможность её восстановления обычными способами (хотя в будущем вы можете заново приобрести её за Карму). Есть два применения сжиганию Грани:

- **Взбучка**: Автоматически успешное действие с четырьмя чистыми успехами. Это действие персонаж должен быть в состоянии совершить, например, он не может успешно совершить проверку умения Автомеханика, если не имеет ранга в этом умении. Пределы в данном случае не работают — персонаж автоматически получает 4 чистых успеха независимо от применимого предела.
- **Пока Не Мёртв**: Есть ситуации — пуля в голову, граната без чеки в штанах — которые без вариантов приводят к смерти бегущего. В таких случаях игрок может сжечь очко Грани ради выживания бегущего несмотря на все обстоятельства. Следует заметить, что это не значит, что потенциально смертельная опасность пройдёт бесследно. Пуля всё ещё попадает в голову, а граната взрывается. Персонаж просто не умирает, он продолжает дышать и сердце его не останавливается, давая товарищам возможность его стабилизировать с надеждой на быстрое излечение. МИ должен обосновать то, как персонаж пережил эту ситуацию.

Пример

Охранники окружили Такобо со всех сторон, а у него ещё и пуля в ноге, и единственный путь отступления — через охраняемый дварфом с большой пушкой коридор. Герой не может терять времени так что он сжигает очко Грани и стреляет в охранника из Кольта Кобра. У Такобо есть умение Автоматы, но в данном случае это неважно, ведь это умение можно использовать по умолчанию, т.е. используя его Ловкость -1. Главное, что он может это сделать. Ему не надо проверять что-либо ещё, включая Точность оружия, и ненужно совершать бросок на попадание. Он считается получившим при атаке четыре чистых успеха. Базовое Значение Урона его оружия — 7Ф, четыре чистых успеха поднимают его до 11Ф. Теперь дварф должен совершить бросок на противостояние 11Ф единицам урона. Такобо надеется, что урон как минимум выведет охранника из равновесия и он сможет сбежать.

Дополнительные правила

Хотя правила *Пятой редакции Shadowrun* были разработаны для обеспечения приятной и сбалансированной игры, ни один набор правил не может полностью удовлетворить каждого игрока. Для этого в книге предусмотрены дополнительные правила, так что вы можете выбрать какие из них использовать в вашей игре. Некоторые делают игру быстрее, другие предлагают более подробный, симуляционный подход к Shadowrun. МИ должны свободно использовать подходящие для себя дополнительные правила и изменять существующие правила как считают нужным.

Девочки с пушками

BY PATRICK GOODMAN

Создание бегущего

Повтори это за мной:

Будь начеку!

Стреляй точно!

Экономь патроны!

Никогда не веди дел с драконами!

Таковы основные правила выживания в мире *Shadowrun*. Кроме того, индивиды имеют свои принципы, или отсутствие таковых. Есть те, кто крадёт у богатых и отдаёт бедным, и те кто крадёт у богатых и смеётся над бедными. Есть любящие выпендрёжные и эпатажные появления, и те, кого никогда не замечают и их это устраивает.

Существуют бегущие всех мастей и теперь настало время создать ещё одного и выйти на улицы 2075-ого. Совершите ваш лучший выстрел, сразитесь за превосходство, надейтесь на лучшее и покажите всем, что храбрость и навыки позволяют совершить невозможное. Цивилизованное общество никогда не примет вас, но вы можете гордиться тем, что всё чем владеете, в том числе свободу, вы заработали сами.

Этап первый: Выберите концепцию

Размещённая на соседней странице врезка **Распространённые концепции персонажей и их роли** даст вам краткое описание наиболее распространённых типов персонажей. Разных героев объединяет команда бегущих: смешение их талантов, навыков, специализированных знаний и опыта ради выполнение таких заданий, которые не способен выполнить отдельный бегущий. Некоторые команды собираются ради конкретного заданий, другие же держаться вместе на протяжении всей карьеры, становясь сплочённой как семья. Однако этот список не более чем примерный — персонажи в тени могут не соответствовать ни одному из примеров. Создаваемый вами будет уникальным.

Советы по созданию персонажа

Электронная таблица, текстовый процессор или ручка и бумага помогут сохранить ясность и организованность в процессе создания персонажа. Правильная организация этого процесса поможет проще отслеживать выбранные для персонажа приоритеты, а также расходы кармы. Кроме того технические средства будут полезны при расчёте Сущности и других параметров, в том числе ресурсов. Во время создания персонажа обратите внимание на получаемые от Качеств и аугментаций бонусы, ведь они могут изменить статистику персонажа в конце процесса.

Создание персонажа потребует множества решений, от выбора правильных умений до приобретения подходящего снаряжения. Это может занять как час, так и целый день. Поэтому полезно ещё до прибытия на игру определить каким персонажем вы хотите играть и что вам от него нужно.

Вы можете начать с общей идеи персонажа и некоторые основных деталей его биографии. Персонаж может быть бывшим солдатом национального правительства, желающим использовать полученные навыки на улицах. Или бывшим корпоративным охотником за талантами, вышвырнутым на улицу амбициозным соперником, и вынужденным применять свои навыки переговоров и заключения сделок ради выживания в тенях. Существуют бегущие второго поколения, рождённые для выживания и обученные всему необходимому своими безГРЕшными родителями. Также периодический бег для пополнения кошелька не является чем-то удивительным для охотника за головами выслеживающего беглецов и коллекционирующего шкурки паранормальных тварей. Персонаж мог вырасти в уличной банде и увидеть в беге способ выйти из колеи. Или персонаж мог недавно выйти из тюрьмы и ему не терпится распорядиться полученными за время отсидки знаниями и связями.

Для начала создания персонажа вам нет необходимости знать все нюансы создания персонажа и его статистики. Всему своё время. Для начала

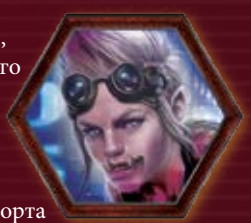
Распространённые концепции персонажей и их роли

Лицо: Лицо перебирает струнами желаний и потребностей людей, играя на них как маэстро. Он мастер-манипулятор, отточенный переговорщик и зачастую превосходный лидер. Частью его специализации является встреча с Джонсоном, особенно когда дело доходит до увеличения платы. Также лицо великолепно при подготовке к бегу, выпрашивании или выдавливании важнейшей информации из различных источников, могущих повлиять на успех работы. Хотя лицу обычно удаётся получить желаемое шармом и улыбкой, оно знает как получить необходимое более настойчивым образом, заставляя выхаркивать секреты с кровью. Любимое оружие лица — слова, поэтому наиболее важны для него Харизма и Сила Воли, но у него нет никаких проблем с использование Ареса Хищника если дойдёт до агрессивной дипломатии.

Заклинатель: В бою заклинатель выставляет на стол снаряд маны и огнешар. Но способен он на много большее. Он манипулирует и проводит ману, энергетическое поле, являющееся сутью магии. Маной можно манипулировать различными способами, что порождает различные типы заклинателей. Маги используют более логичную и упорядоченную систему волшебства, а шаманы больше полагаются на инстинкты и интуицию. Для создания заклинателя игрок должен выбрать приоритет дающий рейтинг атрибута Магия (см. **Таблица Приоритетов**, стр. 69). В зависимости от традиции для заклинателя важна Харизма или Интуиция, а также Сила Воли для сопротивления Истощению.

Декер: Трикстер в Матрице, вспышка в углу вашего виртуального глаза — декер специализируется на взломе компьютеров, комлинков и дата-хранилищ. Его работа зачастую включает кражу, изменение или манипуляции с данными, также он может взять под контроль или перенастроить системы безопасности, что может позволить его товарищам проникнуть в защищаемый объект или покинуть его. Хороший декер часто знает, что его работа может забросить в самое пекло и готов к этому. Стреляет ли он из оружия, отключает ли оружие других или управляет всеми окружающими электронными устройствами, он всегда найдёт способ изменить расклад схватки в свою пользу. Декер никогда не путешествует без своей кибердеки (см. стр. 245), инструмента своего ремесла. Для персонажа-декера могут быть важны Логика, Интуиция и Сила Воли.

Техномант: Некоторые люди могут взламывать Матрицу с помощью инструментов, но лишь немногие способны войти в систему используя лишь свой разум. Такие люди зовутся техномантами. Как техномант ухитряется получить доступ к Матрице с использованием природного подключения не совсем понятно даже в 2075 — хотя многие люди готовы щедро заплатить за эту информацию. Для создания техноманта игрок должен выбрать приоритет дающий рейтинг атрибута Резонанс (см. **Таблица Приоритетов**, стр. 69). Для персонажа- техноманта могут быть важны Логика, Интуиция и Сила Воли.



Риггер: Некоторые люди водят автомобили, другие же ощущают машины как часть своего тела, дополнительные набор конечностей. Риггер это профессиональный водитель, ас в управлении различными машинами. Он высококвалифицирован в эксплуатации, ремонте и модернизации всех видов транспорта и/или дронов, предоставляющих команде возможности наблюдения, транспортировки и удалённой огневой мощи. Одним из важнейших атрибутов для риггера является Реакция.

Уличный Самурай: Некоторые художники творят используя акварель, другие предпочитают масло. Уличный самурай выбрал боль, в любой ситуации он знает пятнадцать способов ранить противника, и ещё восемь искалечить. Он может выдержать обширные повреждения, выстоять и сравнять с противником счёт. Как правило он усилен значительным количеством кибервэра и биовэра, делающим его исключительно смертоносным как с оружием так и без него. Несмотря на его свирепость и смертоносность у уличного самурая есть правила — они могут быть понятны только ему самому, но хоть что-то. Для такого персонажа важно Тело, Сила и Ловкость.

необходимо понимание его концепции и желание. Ваш персонаж быстро станет уникальным и эксклюзивным.

Игроки и МИ должны работать вместе над созданием подходящей к кампании группы персонажей. Представленные в этой главе правила предназначены для создания уже опытного бегущего, Профессионального уровня. Для создания персонажа других уровней (Уличного и Ветеранского) обратится к расположенной сбоку врезке **Альтернативный геймплей**.

Все персонажи Shadowrun начинают с 25 очками Кармы, которые они будут использовать для самосовершенствования. Также в процессе создания они получат множество других ресурсов.

Пример

Начало создания

Джеймс, Роб и Кира создают новых персонажей для *Shadowrun*. Их МИ — Майкл. После разговора с игроками о том, что они хотят от игры Майкл решил, что игра начнётся с уровня обычного бегущего (Профессиональный уровень). Джеймс решил, что его герой — выросший на улицах техномант. Роб желает создать уличного самурая, ранее служившего в вооружённых силах Соединенных Канадо-Американских Штатов (СКАШ). Кира выбрала безГРЕшного мистического адепта, сочетающего возможности произнесения заклинаний с усилением магией тела. Также Кира решила добавить в репертуар персонажа некоторые социальные навыки.

Джеймс, Роб и Кира определили некоторые важные для персонажей качества. Позже в процессе создания персонажа они могут купить и другие качества, сочетающиеся с атрибутами и навыками персонажа.

Джеймс

Техномант

Природная Закалка (Цена: 10 Кармы)

Роб

Уличный Самурай

ГРЕшник [Государственный]: (Бонус: 5 Кармы)
Исключительный Атрибут [Сила]: (Цена: 14 Кармы)
[Требует одобрения МИ]

Кира

Мистический Адепт

Дух-Наставник (Цена: 5 Кармы)
Сосредоточенная Концентрация [Рейтинг 2] (Цена: 8 Кармы)

Альтернативный геймплей

Shadowrun даёт игрокам два дополнительных пути создания персонажей. Первый: персонажи Уличного уровня, ещё не имевшие возможности проявить себя как бегущие и всё ещё зарабатывающие себе репутацию. Очевидно, что такие персонажи не имеют доступа к такому же снаряжению и ресурсам как более опытные бегущие. Второй путь заключается в в запуске кампании Ветеранского уровня, бегущих уже достаточно долго и успешно работающих в тенях, а потому создавших себе репутацию надёжных специалистов в глазах Джонсона. И у которых есть снаряжение, связи и таланты для поддержания своего реноме. Ниже приведены правила для запуска игры на каждом альтернативном уровне:

Уличный уровень

- **Измените колонку ресурсов в Таблице Приоритетов на следующие значения:**
  - **Приоритет A** 75,000 нюйен
  - **Приоритет B**: 50,000 нюйен
  - **Приоритет C**: 25,000 нюйен
  - **Приоритет D**: 15,000 нюйен
  - **Приоритет E**: 6,000 нюйен
- **Карма**: Каждый игрок получает для настройки персонажа 13 очков Кармы (до максимума 26).
- **Ограничения на снаряжение**: Рейтинг Устройств должен быть 4 и меньше. Максимальная Доступность ограничена до 10 и менее.
- **Ограничения на нюйены**: Персонажи могут конвертировать в нюйены до 5 очков Кармы (10,000 нюйен).
- Соблюдайте все остальные приведённые в этой главе правила по созданию/улучшению персонажей.

Ветеранский уровень

- **Измените колонку ресурсов в Таблице Приоритетов на следующие значения:**
  - **Приоритет A** 500,000 нюйен
  - **Приоритет B**: 325,000 нюйен
  - **Приоритет C**: 210,000 нюйен
  - **Приоритет D**: 150,000 нюйен
  - **Приоритет E:** 100,000 нюйен
- **Карма**: Каждый игрок получает для настройки персонажа 35 очков Кармы (до максимума 70).
- **Ограничения на снаряжение**: Рейтинг Устройств должен быть 6 и меньше. Максимальная Доступность ограничена до 15 и менее.
- Ограничения на нюйены: Персонажи могут конвертировать в нюйены до 25 очков Кармы (50,000 нюйен).
- **Ограничения на карму**: Вместо нормального Харизма x3 Кармы для контактов, используйте Харизма x6 Кармы.
- Соблюдайте все остальные приведённые в этой главе правила по созданию/улучшению персонажей.

Этап второй:

Выберите метатип

Расовые Ментальные, Физические и Специальные атрибуты

Метатипы и Специальные атрибуты

В *Пятой редакции Shadowrun* создание персонажей основано на системе Приоритетов. Она представляет собой таблицу со следующими столбцами: Метатип, Атрибуты, Магия или Резонанс, Умения и Ресурсы. Строки разделяют Уровни Приоритета от Приоритет А до Приоритета Е. Игроки назначают своему персонажу определённый Уровень Приоритета в каждом столбце в зависимости от своих предпочтений. Присвоенные столбцам (представляющим различные аспекты персонажа) значения должны быть различными и не могут повторяться. Например, персонаж не может иметь Приоритет В в Магии или Резонансе и одновременно Приоритет В в Ресурсах. Чем выше Уровень Приоритета (А, В и т.д.) тем он более ценен для персонажа. В дальнейшем вы сможете использовать Карму для настройки персонажей.

Начало создания персонажа начинается с выбора его метатипа или расы. В Shadowrun существует пять различных рас: дварфы, эльфы, люди, орки и тролли. Каждая раса получает различные расовые преимущества (и, возможно, недостатки). Люди, к примеру, получают повышенный рейтинг Грани (+1). Тролли — термографическое зрение, +1 к Досягаемости и Кожный Панцирь, но они должны платить вдвое больше за Уровень Жизни, поскольку всё, особенно снаряжение, кибервэр и биовэр, должно быть специально доработано под их крупные физические потребности. Некоторые метатипы также получают физические или ментальные преимущества/недостатки действующие на рейтинги их атрибутов (например более высокие или низкие природные лимиты атрибутов). При определении метатипа лучше всего руководствоваться концепцией персонажа, затем игрок должен обратиться к таблице **Атрибуты Метатипов** (стр. 70) и рассмотреть конкретные особенности каждого метатипа.

После этого, игрок должен посмотреть столбец Метатип и определить, какой Уровень Приоритета лучше дать персонажу учитывая предпочтительный метатип и потребности в очках специальных атрибутов. Специальные атрибуты, это Грань, Магия и Резонанс, если вы хотите дать своему персонажу высокий рейтинг в одной или нескольких таких областей, убедитесь, что выбрали строку с большим количеством очков специальных атрибутов. Персонажам-техномантам требуется высокий Резонанс, а магам и адептам — Магия.

Таблица приоритетов

Приоритет	Метатип	Атрибуты	Магия или Резонанс	Умения	Ресурсы
A	Человек (9) Эльф (8) Дварф (7) Орк (7) Тролль (5)	24	**Маг или мистический адепт**: Магия 6, два Магических умения рейтинга 5, 10 заклинаний **Техномант**: Резонанс 6, два Резонансных умения рейтинга 5, 5 комплексных форм	46/10	450,000¥
B	Человек (7) Эльф (6) Дварф (4) Орк (4) Тролль (0)	20	**Маг или мистический адепт:** Магия 4, два Магических умения рейтинга 4, 7 заклинаний **Техномант**: Резонанс 4, два Резонансных умения рейтинга 4, 2 комплексные формы **Адепт:** Магия 6, одно Активное умение рейтинга 4 **Аспектный маг**: Магия 5, одна группа Магических умений рейтинга 4	36/5	275,000¥
C	Человек (5) Эльф (3) Дварф (1) Орк (0)	16	**Маг или мистический адепт**: Магия 3, 5 заклинаний **Техномант**: Резонанс 3, 1 комплексная форма **Адепт**: Магия 4, одно Активное умение рейтинга 2 **Аспектный маг**: Магия 3, одна группа Магических умений рейтинга 2	28/2	140,000¥
D	Человек (3) Эльф (0)	14	**Адепт**: Магия 2 **Аспектный маг**: Магия 2	22/0	50,000¥
E	Человек (1)	12	—	18/0	6,000¥

Начальный рейтинг Грани определяется значением рядом с метатипом в таблице **Атрибуты Метатипов** (стр. 70). Магия и Резонанс начинаются с 0.

Грань, разумеется, полезна всем персонажам. Если игрок не создаёт использующего магию или техноманта, очки Специальных атрибутов могут быть потрачены исключительно на Грань, в противном случае игрок может, если пожелает, разделить эти очки между атрибутами Грань и Магия или Резонанс. Очки Специальных атрибутов могут быть потрачены только на Специальные атрибуты. Их нельзя использовать для повышения Физического или Ментального атрибута. Любые непотраченные очки Специальных атрибутов исчезают после завершения создания персонажа. Если игрок выбирает вариант дающий 0 очков Специальных атрибутов, не волнуйтесь. Игроки могут использовать Карму выделенную им в процессе создания персонажа для повышения Специальных атрибутов по обычным правилам **Развития Персонажа** (стр. 109).

Обратите внимание, для большинства метатипов максимальный рейтинг Магии, Резонанса и Грани равен 6, но у людей максимальный рейтинг Грани 7. Определённые качества (Счастливчик, Исключительный Атрибут) позволяют персонажу превышать максимум атрибута на 1, но игрок должен приобретать эти качества за Карму и только после одобрения МИ (игрок может приобрести или Счастливчик или Исключительный Атрибут, но не одновременно). Даже после получения одного из этих качеств, игрок должен по прежнему тратить очки атрибутов/Кармы для поднятия атрибута до нового лимита. При получении Исключительного Атрибута вы, в конечном итоге, можете начать игру (до посвящения или погружения) с максимальным рейтингом Магии или Резонанса равным 7.

Ментальные и Физические атрибуты

Следующим этапом является повышение атрибутов персонажа. Игрок выбирает Уровень Приоритета для колонки Атрибуты в соответствии со своим видением персонажа. В этой колонке представлены очки, которые игрок может потратить на повышение Ментальных и Физических атрибутов. Перед расходование очков атрибутов сверьтесь с таблицей Атрибуты Метатипов. Она содержит стартовые рейтинги атрибутов каждого метатипа (число перед косой чертой) и максимальные значения каждого атрибута. Персонажи начинают со стартовыми для метатипа значениями без затрат: люди начинают с рейтингом Тела 1, дварфы с 3, орки с 4, а тролли с 5. Персонажи добавляют свои очки атрибутов к своим стартовым значениям. Повышение рейтинга атрибута на 1 стоит 1 очко атрибута.

Игроки должны потратить все очки атрибутов во время создания персонажа. Они не могут воспользоваться очками из колонки Атрибуты для повышения Специальных атрибутов или любой другой цели. Не более 1 Ментального или Физического атрибута может достигнуть природного максимума, время создания персонажа, Специальные атрибуты (Магия, Грань и Резонанс) не подпадают под это ограничение.

Игроки должны аккуратно подходить к построению персонажа, поскольку многие атрибуты имеют максимальное значение ниже обычных 6, это отражает присущие метатипам недостатки.

Пока игрок повышает атрибуты и принимает решение о стартовых уровнях его персонажа, он должен держать в уме несколько факторов, которые рассчитываются позднее и основаны на атрибутах персонажа, а именно Инициатива и Врождённые Пределы. Инициатива определяет порядок в котором

Атрибуты Метатипов

Раса	Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Ини
Человек	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	2/7	6	Реа+Инт
Расовая особенность: Нет											
Эльф	1/6	2/7	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	3/8	1/6	6	Реа+Инт
Расовая особенность: Сумеречное зрение											
Дварф	3/8	1/6	1/5	3/8	2/7	1/6	1/6	1/6	1/6	6	Реа+Инт
Расовая особенность: Термографическое Зрение, +2 кубика на сопротивление патогенам и токсинам, 20% увеличение стоимости Уровня Жизни											
Орк	4/9	1/6	1/6	3/8	1/6	1/5	1/6	1/5	1/6	6	Реа+Инт
Расовая особенность: Сумеречное зрение											
Тролль	5/10	1/5	1/6	5/10	1/6	1/5	1/5	1/4	1/6	6	Реа+Инт
Расовая особенность: Термографическое Зрение, +1 к Досягаемости и Кожный Панцирь, 100% увеличение стоимости Уровня Жизни											

Пример

Распределение очков атрибутов

Джеймс

Джеймс решил, что метатип «человек» лучше всего подходит для роли техноманта и потому решил использовать D в колонке Метатип. В таком случае человек может использовать 3 очка Специальных атрибутов которые игрок хочет потратить на Грань и Резонанс. Джеймс распределил 2 очка Специальных атрибутов на Резонанс (давая ему рейтинг 2) и 1 на Грань. Сверяясь с таблицей Атрибуты Метатипов Джеймс выяснил, что стартовый рейтинг Грани для человека составляет 2, так-что потраченное очко подняло его до 3.

Затем игрок переходит к колонке Атрибуты таблицы Приоритетов и решил использовать для Метальных и Физических атрибутов строку С. Это даёт ему 16 очков атрибутов на повышение Метальных и Физических атрибутов. После распределение очков атрибуты персонажа Джеймса выглядят следующим образом:

Атрибуты	Расовая основа/ лимит	Потраченные очки	Новый рейтинг
Тело	1/6	2	3
Ловкость	1/6	1	2
Реакция	1/6	1	2
Сила	1/6	2	3
Харизма	1/6	2	3
Интуиция	1/6	3	4
Логика	1/6	3	4
Сила Воли	1/6	2	3
Сущность	6	—	6
Всего		16	
Специальные атрибуты (на данный момент)			
Грань	2/7	1	3
Резонанс	0/6	2	2
Расовые бонусы/недостатки: нет			

Роб

Роб решил создать тролля-уличного самурая, и выбрал Приоритетом В метатип, хотя этот уровень приоритета не даёт очков Специальных атрибутов персонажу-троллю. Потом, если захочет, Роб сможет потратить свою бонусную Карму на повышение Грани. Роб выбрал Приоритетом А Атрибуты, что дало ему 24 очка Атрибутов на повышение Ментальных и Физических атрибутов. Затем Роб потратил все это очки и осмотрел своего персонажа. Игрок намерен взять качество Исключительный Атрибут, которые позволил бы ему поднять Силу до 11, на что МИ дал разрешение. Зная это игрок загодя потратил очки на повышение Силы персонажа до 11. Затем Роб проверил статистику и убедился, что только один Физический атрибут достиг (или в данном случае превзошёл) максимальный природный лимит персонажа. Атрибуты персонажа Роба выглядят следующим образом:

Атрибуты	Расовая основа/ лимит	Потраченные очки	Новый рейтинг
Тело	5/10	4	9
Ловкость	1/5	3	4
Реакция	1/6	2	3
Сила	5/10 (11)	6	11
Харизма	1/4	2	3
Интуиция	1/5	2	3
Логика	1/5	2	3
Сила Воли	1/6	3	4
Сущность	6	—	6
Всего		24	
Специальные атрибуты (на данный момент)			
Грань	1/6	0	1
Расовые бонусы/недостатки: Термографическое Зрение, +1 к Досягаемости и +1 Кожный Панцирь, стоимость снаряжения и Уровня Жизни +50%			

Кира

Кира выбрала своим персонажем эльфа. Осмотрев таблицу Приоритетов, Кира выбирает Приоритет В для метатипа. Как и персонаж Роба эльф не получает очков Специальных Атрибутов. Для их повышения придётся позднее тратить Карму. Кира выбирает Приоритет В атрибутам, что даёт ей 20 очков Атрибутов для усиления персонажа. Проверив своего персонажа Кира убедилась, что ни один из Ментальных или Физических атрибутов не достиг природного максимума. После траты её очков атрибуты персонажа выглядят следующим образом:

Атрибуты	Расовая основа/ лимит	Потраченные очки	Новый рейтинг
Тело	1/6	2	3
Ловкость	2/7	4	6
Реакция	1/6	2	3
Сила	1/6	1	2
Харизма	3/8	3	6
Интуиция	1/6	3	4
Логика	1/6	2	3
Сила Воли	1/6	3	4
Сущность	6	—	6
Всего		20	
Специальные атрибуты (на данный момент)			
Грань	1/6	0	1
Расовые бонусы/недостатки: Сумеречное зрение			

персонажи игроков и неигровые персонажи (НИПы), действуют в бою (правила Инициативы изложены в главе **Инициатива** на стр. 54). Базовый рейтинг Инициативы персонажа равен Интуиция + Реакция.

Врождённые Пределы (см. **Проверки и Пределы**, стр. 48) ограничивают количество успехов персонажа в некоторых проверках. Пределы основаны на атрибутах, поэтому при выборе атрибутов не забывайте про них. Формулы расчёта врождённых пределов приведены в таблице **Окончательные Расчёты** (стр. 106).

Техноманты должны помнить, что их метальные атрибуты определят атрибуты их Живой Персоны, их образа в **Матрице** (стр. 269). Подробности о живой персоне представлены на странице 271. Схожим образом когда маги проецируют себя в астральном пространстве у них появляются **астральные атрибуты** (стр. 344), основанные на Ментальных. Выбор сделанный игроком на этом этапе скажется и на этих атрибутах позднее.

Этап третий:
Выберите Магию или Резонанс

Следующий столбец в таблице Приоритетов, это Магия или Резонанс. Она предназначена для игроков желающих создать пользователя магии (адепта, аспектного мага, мага, шамана или мистического адепта) или техноманта. Игроки ожидающие от персонажей другого, могут выбрать для этой колонки Приоритет E. Для быстрого знакомства с различными типами заклинателей обратитесь к боковой врезке **Типы Пользователей Магии**. Кроме того, игрокам могут помочь врезки **Жизнь использующего магию в 2075** и **Жизнь техноманта в 2075**, они расскажут, на что игрок обрекает персонажа.

Уровни Приоритете с A по C в этой колонке указывают на начальный рейтинг атрибута персонажа (Магии или Резонанса), а также количество имеющихся у персонажа умений и заклинаний или комплексных форм. Они уже оплачены и могут быть сразу же добавлены в

Жизнь использующего магию в 2075

Магия вернулась в мир более шестидесяти лет назад, но Пробуждённые, этом термином называют тех кто проводит ману, всё ещё остаются меньшинством. В результате ими в равной степени восхищаются и пугают детей. Они являются объектами диких слухов, безосновательных спекуляций и, иногда, беспричинных предубеждений.

Многие обычники боятся того, что Пробуждённые могут сотворить со своими способностями. Использующие магию теракты, начиная от Танца Призраков до глобальных атак Винтернайта, происходивших до и после второго Краха Матрицы в 2064, дают пищу этим страхам. Подобные Гуманистам политклубы подпитывают эти страхи, доводя их до ненависти и насилия в отношении Пробуждённых.

Как отражение этого страха и меры предосторожности многие разрастания требуют от использующих магию регистрации своего снаряжения, формул и духов (как правило они интересуются только духами и снаряжением существенной мощи — в игровых терминах от рейтинга 3). Для законного использования и ношения магии необходима лицензия. Это лицензирование часто совмещается с агрессивными требованиями, в том числе внезапными проверками, проводящимся в любое время, кроме того, правоохранительным корпорациям дано право на обыск занимаемого пользователем магии помещения без ордера и даже без присутствия самого обитателя. Некоторые разрастания требуют от использующего магию давать правоохранительным органам и/или корпорациям образцы крови, дающие возможность магически его отследить в случае необходимости. По этим причинам многие теневые пользователи магии пользуются поддельными документами и лицензиями, что частично спасает их от копов, не давая отследить их по части тела. Правила и стоимость магических предметов и лицензий находятся в разделе **Уличное Снаряжение** (стр. 454).

Магия товар редкий, а потому весьма ценится мегакорпорациями. Официально зарегистрированные пользователи магии часто сами становятся целями извлечения, когда конкурирующие мегакорпорации силой принимают их на работу.

Сами Пробуждённые также не лишены предубеждений, часто против пользователей магии другого типа (например, маги иногда настроены против адептов). Больше всего в Пробуждённом сообществе от предрассудков страдают аспектные маги, ведь их способности довольно ограничены. Многие видят в них неполноценных Пробуждённых или ненастоящих пользователей магии, а потому аспектные маги отстранены от многих магических групп.

Типы Пользователей Магии

В *Shadowrun* есть четыре различных вида заклинателей: Адепты, Маги, Аспектные Маги и Мистические Адепты. Вот быстрый обзор уникальных характеристик каждой группы. Игрок должен тщательно взвесить все за и против при принятии решения о виде магии персонажа. Ссылки на страницы предназначены для получения более подробной информации о пользователях магии каждого типа.

Адепты

- Адепты проводят ману в свои тела, повышая свои природные способности, это делает их таланты и умения значительно более мощными.
- Адепты никогда не проецируются в астрал (см. стр. 342).
- Адепты могут ощущать астрал только при покупке силы Восприятие Астрала (см. стр. 337).
- Адепты могут выучить умение Чувствование только если имеют силу Восприятие Астрала.
- Адепты не могут использовать умения из любой группы магических умений (Волшебство, Призывание или Зачарование).
- Адепты могут получить духа-наставника (см. стр. 350).
- Адепты могут приобретать Силы Адептов за очки Силы. Адепты получают столько очков Силы, каков их рейтинг Магии.

Маги

- Маги могут астрально проецироваться.
- Маги могут ощущать астрал.
- Маги могут свободно выбирать магические умения или группы умений (Волшебство, Призывание и Зачарование).
- Маги могут творить заклинания, призывать духов или зачаровывать предметы.
- При создании персонажа-мага который произносит заклинания, совершает ритуалы или создаёт алхимические заготовки он может знать максимальное количество формул из каждой группы равное его Магическому Рейтингу x2 (т.е. при Магическом Рейтинге 4: 8 заклинаний, 8 ритуалов, 8 алхимических заготовок).

Аспектные маги

- Аспектные маги это ограниченная разновидность магов
- Аспектные маги не могут астрально проецироваться.
- Аспектные маги могут ощущать астрал.
- Аспектные маги должны выбирать из только одну из трёх следующих умений/групп умений.
  - Волшебство (Чародейство и связанные с ним умения).
  - Призывание (Призыв и связанные с ним умения).
  - Зачарование (Алхимия и связанные с ней умения).
- Аспектные маги не могут использовать любой магический навык из двух невыбранных групп.
- Аспектный маг может использовать Контрчародейство только если он получал умение для заклинаний.
- Аспектные маги могут получить духов-наставников.
- При создании персонажа-аспектного мага который произносит заклинания, совершает ритуалы или создаёт алхимические заготовки он может знать максимальное количество формул из каждой группы равное его Магическому Рейтингу x2 (т.е. при Магическом Рейтинге 4: 8 заклинаний, 8 ритуалов, 8 алхимических заготовок).

Мистические адепты

- Мистические адепты комбинируют способности магов и адептов.
- Мистические адепты не могут астрально проецироваться.
- Мистические адепты могут ощущать астрал только при покупке силы адепта Восприятие Астрала.
- Мистические адепты могут приобретать заклинания/ритуалы/заготовки тем же способом что и маги.
- Мистические адепты должны приобретать очки Силы за Карму (при создании персонажа по 5 очков Кармы за полное очко Силы, до максимума равного рейтингу атрибута Магия).
- Мистические адепты могут изучать любые умения из групп Волшебство, Призывание или Зачарование.

Жизнь техноманта в 2075

Многое о техномантах и их возможностях окутано тайной. Точных данных об их численности не существует (поскольку многие из них предпочитают не высовываться и не раскрывать свой дар), но считается, что их меньше, чем использующих магию.

Поскольку о техномантах известно мало, многие опасаются как их самих так и их возможностей. В поп-культуре способности техномантов преувеличивают до экстремальных величин (вроде блокировки всей электроники здания) и некоторые организации назначают за их головы щедрую награду. Многие корпорации хотели-бы изучить техномантов, провести эксперименты над их талантами и, по возможности, повторить их способности. Другие просто хотят чтобы они сдохли. Законы о техномантах туманны и неоднозначны, во многом это было сделано намеренно. В 2075 мир, как правило, враждебен к техномантам, и иногда очень опасен для них. Многие техноманты выдают себя за обычных декеров, часто нося с собой фальшивую кибердеку. Часто техноманты сделают всё что угодно для сохранения своей тайны.

Пример

Колонка Магия или Резонанс

Джеймс

Джеймс уже присвоил Приоритет D Метатипам и Приоритет C Атрибутам, так что его персонажу-техноманту доступны только Приоритеты A, B и E. Строка E не даёт Резонанса, поэтому Джеймс решил присвоить этой колонке Приоритет B. Это дало ему рейтинг атрибута Резонанс 4 (к которому будет добавлено 2 очка Специальных атрибутов присвоенных Резонансу на Этапе два), а также два Резонансных умения рейтинга 2. В качестве умений он выбирает Компиляцию и Регистрацию. В качестве 2-х своих комплексных форм он выбрал Чистильщик и Редактор.

На этой стадии персонаж Джеймса выглядит следующим образом:

Атрибуты	Расовая основа/ лимит	Потраченные очки	Новый рейтинг
Тело	1/6	2	3
Ловкость	1/6	1	2
Реакция	1/6	1	2
Сила	1/6	2	3
Харизма	1/6	2	3
Интуиция	1/6	3	4
Логика	1/6	3	4
Сила Воли	1/6	2	3
Сущность	6	—	6
Всего		16	
Специальные атрибуты (на данный момент)			
Грань	2/7	1	3
Резонанс	0/6	2	6
Расовые бонусы/недостатки: нет			
Резонансные умения: Компиляция 4 , Регистрация 4			
Комплексные формы: Чистильщик, Редактор			

Роб

Уличный самурай Роба не использует ни Магию, ни Резонанс. Так что игрок просто выбирает Приоритет E, не получает ни каких способностей и переходит к следующему этапу создания персонажа.

Кира

Персонаж Киры — мистический адепт. Осмотрев оставшиеся уровни Приоритета, Кира выбирает A. Это даёт персонажу рейтинг атрибута Магия 6, два Магических умения рейтинга 5 и 10 заклинаний. Она выбирает умения Чародейство и Контрчародейство, и, после просмотра списка заклинаний, начинающегося на странице 308, выбирает 10 подходящих (список смотрите ниже).

Кира не получает бесплатных очков Силы для сил адепта, поэтому она решает потратить на них часть своей Камы сейчас и закончить с этим. Кира решает потратить 10 очков Кармы на приобретение 2 очков Силы. Она делит полученные очки на **силы адепта** (стр. 337) сочетающие боевые и социальные способности. Она хочет выбрать те умения, которые сочетаются с выбранными силами так что для повышения она выбирает отдельные умения.

После получения рейтинга Магии и новых умений, сил адепта и заклинаний её персонаж выглядит следующим образом:

Атрибуты	Расовая основа/ лимит	Потраченные очки	Новый рейтинг
Тело	1/6	2	3
Ловкость	2/7	4	6
Реакция	1/6	2	3
Сила	1/6	1	2
Харизма	1/6	3	4
Интуиция	1/6	2	3
Логика	1/6	3	4
Сила Воли	3/8	3	6
Сущность	6	—	6
Всего		20	
Специальные атрибуты (на данный момент)			
Грань	1/6	0	1
Магия	—	0	6
Расовые бонусы/недостатки: Сумеречное зрение			
Магические умения: Чародейство 5, Контрчародейство 5			
Силы адепта		**Цена**	
Повышенная Точность (умение)		.25	
Усиленная Эффективность (умение)		.5	
Повышенный Потенциал (Социальный)		.5	
Мистическая Броня (1 уровень)		.5	
Контроль Голоса (1 уровень)		.25	
Заклинания: Опознание Правды, Взрыв, Яснослышание, Затрещина, Исцеление, Улучшенная Невидимость, Влияние, Разряд Молнии, Ментальный Зонд, Оглушающий Шар			

лист персонажа, они не стоят очков умений или Кармы, хотя и могут быть усилены позднее. В этот момент игрок должен выбрать, какие умения, заклинания и комплексные формы он хочет получить для своего персонажа в данный момент. Список Активных умений (в том числе основанных на Магии или Резонансе) можно найти на странице 159. Умения подробно описаны в главе Умения на странице 134. Адепты должны рассмотреть силы адептов (стр. 337) чтобы убедиться в том, что выбираемые ими умения совместимы с силами адепта, например умение Клинки с силой адепта Критический Удар (умение). Заклинания описываются на 308 страницы, комплексные формы с 273.

Аспектные маги должны выбрать конкретную Магическую группу умений (Волшебство, Призывание или Зачарование) для выбора той области магии в которой практикует персонаж. После определения этой группы умений персонаж не может приобретать умений из другой Магической группы умений или саму такую группу, ни при создании персонажи ни когда либо в будущем.

Обратите внимание, адепты получают очки Силы бесплатно (в количестве равном их рейтингу Магии), а мистические адепты — нет. Мистические адепты должны приобретать очки Силы используя Карму, по курсу 5 очков Камы за 1 полное очко Силы. Максимальное количество очков Силы мистического адепта ограничено значением его рейтинга Магии. Эти очки будут приобретены во время **Этапа семь: трата оставшейся Кармы** (см. стр. 104).

Помните, игроки не ограничены тем, что получают благодаря уровням приоритета. Игроки могут потратить Карму на новые заклинания или комплексные формы, регистрацию спрайтов или связывание духов в конце создания персонажа.

Этап четвёртый:

Покупка Качеств

Следующим этапом в процессе создания персонажа является приобретение качеств персонажа, которые он будет иметь на начало кампании в *Shadowrun*.

Качества помогают обрисовать личность вашего персонажа, а также предоставляют целый ряд преимуществ и недостатков. Есть два типа Качеств — Положительные, дающие игровые бонусы и требующие расхода Кармы, и Отрицательные, накладывающие штрафы, но дающие Карму, которую можно использовать в других областях.

Как уже упоминалось ранее, персонаж начинает процесс создания персонажа с 25 очками Кармы, некоторое количество которых может быть потрачено на покупку Качеств. Игроки могут потратить их все, часть или не тратить вовсе, определив, сколько они хотят

израсходовать сейчас и сколько Кармы оставить на потом. Кроме того, при создании персонажа на Положительные Качества можно потратить не более 25 очков Кармы как нельзя и получить более 25 очков Кармы от Отрицательных Качеств.

После завершения создания персонажа Положительные Качества можно приобрести по ходу игры, а Отрицательные Качества могут быть даны персонаже по решению МИ на основе произошедших в игре событий. От Отрицательных Качеств можно откупиться Кармой во время игры. Для получения подробной информации о покупке Положительных Качеств и откупе от Отрицательных обратитесь к правилам **Развития Персонажа** (стр. 109).

При получении Положительных и Отрицательных качеств обратите внимание на указание качеств на листе персонажа и то, что бонусы и штрафы к умениям от качеств указываются в скобках рядом с соответствующими умениями и атрибутами.

Положительные Качества

Амбидекстр Ambidextrous

Цена: 4 Кармы

Персонаж-амбидекстр одинаково хорошо манипулирует предметами любой рукой. Без этого качества все действия совершаемые только левой рукой (в том числе стрельба) получают штраф -2 к набору кубиков (см. **Атака с использованием оружия в левой руке**, стр. 188) .

Аналитический Ум Analytical Mind

Цена: 5 Кармы

Аналитический Ум означает удивительную способность логически анализировать информацию, находить решение проблем или отсеивать важную информацию от малозначительной и бесполезной. Это полезно при взломе шифров, решения головоломок, поиске способов выбраться из западни и просеивании данных. Это качество даёт персонажу +2 к набору кубиков на всех проверках Логики включающих распознавание образов, анализе улик, поиске подсказок или сборе пазлов. Также это качество уменьшает нужное для поиска решения время в два раза.

Астральный Хамелеон Astral Chameleon

Цена: 10 Кармы

Астральная подпись персонажа с этим качеством сливается с фоном, что делает её сложной для обнаружения. Все подписи оставленные персонажем существуют вдвое меньше чем остальные. Любые попытки прочитать астральную подпись этого персонажа получают штраф -2 кубика к набору кубиков для проверки Чувствования. Это качество может иметь только персонаж с рейтингом Магия и способностью оставлять астральные подписи.

Билингв Bilingual

Цена: 5 Кармы

Персонаж с этим качеством свободно говорит, пишет и читает на двух языках. Он может указать второй язык в качество родного (см. **Языки**, стр. 158). Это качество может быть получено только при создании персонажа, выберите персонажу второй бесплатный язык во время **Этапа пять: покупка Знаний, Активных умений и Языков** (стр. 91) .

Близость к Духам Spirit Affinity

Цена: 7 Кармы

Это качество, доступное только использующим магию, позволяет персонажу настроиться на духов одного типа (см. **Духи**, стр. 329). Такие духи находят персонажа интересным, тянутся к нему и более склонны ему помогать. Они с неохотой нападают на персонажа, а если вынуждены это делать, то могут использовать несмертельные способности. Это качество не действует на часовых и приспешников, поскольку те конструируются, а не вызываются как нормальные духи. Близость к Духам даёт магу 1 дополнительную службу духа от каждого духа этого типа, а также даёт модификатор проверок Вызывания +1. Пользователи магии могут обладать этим качеством для духов, не являющихся частью их традиции.

Быстрое Исцеление Quick Healer

Цена: 3 Кармы

Персонаж с этим качеством получает бонус +2 к набору кубиков при всех проверках Лечения направленных на него, а также магическом лечении.

Воля к Жизни Will to Live

Цена: 3 Кармы за рейтинг (максимальный рейтинг 3)

За каждую единицу рейтинга качества персонаж получает одну дополнительную клетку **Блока Переполнения Повреждений** (см. стр. 180). Эти дополнительные блоки лишь позволяют персонажу вынести больше повреждений перед смертью, они не поднимают порог перед впадением в беспамятство или небоеспособность, а также не оказывают влияние на получаемые персонажем модификаторы повреждений.

Высокая Болевая Устойчивость High Pain Tolerance

Цена: 7 Кармы за рейтинг (максимальный рейтинг 3)

Это качество позволяет персонажу вытерпеть немало боли. Персонаж с Высокой Болевой Устойчивостью может игнорировать при расчёте модификаторов Ран (см. **Модификаторы Ран**, стр. 179) одну клетку повреждений на единицу рейтинга качества. Таким образом, персонаж с этим качеством рейтинга 2 может получить 4 клетки повреждений, но продолжать действовать без модификатора ран, как если-бы у него было только 2 клетки ран. Модификатор ран -1 вступает в игру как только персонаж

Положительные Качества

Качество	Карма	Страница
Амбидекрстр	4	76
Аналитический Ум	5	76
Одарённый	14	79
Астральный Хамелеон	10	78
Билингв	5	76
Неприметность	8	79
Котоподобный	7	78
Кодсингер	10	78
Гуттаперчевый	6	78
Исключительный Атрибут	14	78
Первое Впечатление	11	80
Сосредоточенная Концентрация	4 каж. (макс. 6)	81
Резкий Водила	11	80
Отважный	10	79
Высокая Болевая Устойчивость	7 каж. (макс. 3)	76
Родная Земля	10	80
Похожий на Человека	6	80
Непреклонный	8 каж. (макс. 3)	79
На Скорую Руку	10	79
Счастливчик	12	81
Магическое Сопротивление	6 каж. (макс. 4)	78
Дух-Наставник	5	78
Прирождённый Атлет	7	80
Природная Закалка	10	80
Естественный Иммунитет	4 или 10	78
Фотографическая память	6	81
Быстрое Исцеление	3	76
Устойчивость к патогенам/токсинам	4 или 8	81
Близость к Духам	7	76
Стойкость	9	81
Воля к Жизни	3 каж. (макс. 3)	76

Отрицательные Качества

Качество	Карма	Страница
Зависимость	От 4 до 25	86
Аллергия	От 5 до 25	82
Астральный Маяк	10	82
Невезение	12	87
Плохая Репутация	7	79
Кодекс Чести	15	87
Кодоблок	10	87
Боевой Паралич	12	83
Иждивенцы	3, 6, 9	87
Особая Примета	5	89
Смахивающий На Эльфа	6	90
Гремлины	4 каж. (макс. 4)	84
Некомпетентный	5	87
Бессонница	10 или 15	82
Утрата Уверенности	10	90
Низкая Болевая Устойчивость	9	89
Смахивающий На Орка	6	90
Предвзятость	от 3 до 10	89
Выжженный	10	83
Чувствительная Система	12	90
Симсенс Вертиго	5	90
ГРЕшник (многоуровневое)	От 5 до 25	84
Социальный Стресс	8	90
Бич Духов	7	83
Грубиян	14	85
Необразованный	8	89
Дрожащие Руки	7	86
Слабая Иммунная Система	10	90

получает ещё одну единицу повреждения, всего 5 клеток. Это качество не может быть использовано адептом с силой Сопротивление Боли, или биовэром редактор боли или биовэром компенсатор повреждений.

Гуттаперчевый Double Jointed

Цена: 6 Кармы

Персонаж с этим качеством имеет поразительно гибкие суставы и может изогнуть своё тело поразительным образом. Персонаж получает бонус +2 к набору кубиков при проверке Искусства Побега. Также персонаж может протиснуться в крайне тесные и маленькие пространства. Кроме того, он имеет успех в барах и на вечеринках.

Дух-Наставник Mentor Spirit

Цена: 5 Кармы

Все нуждаются в помощи, даже если она исходит из сравнительно туманного и иллюзорного источника. Дух-Наставник означает, что персонаж связан с духом-покровителем (см. **Духи-Наставники**, стр. 350) наставляющим его в магических практиках и обеспечивающим определёнными преимуществами и неудобствами. Персонаж может сменить духа-наставника, но одномоментно у него может быть не более одного духа-наставника. Для смены духа-наставника персонаж сначала должен купить это качество, как если бы оно было Отрицательным. Затем он может приобрести это качество снова, с другим духом-наставником. Цена качества представляет собой пошлину за развод с одним духом и заключение союза с другим.

Каждая традиция даёт духам разные имена. Герметические маги предпочитают термин «дух-наставник», а шаманы называют духа за которым следуют - «тотем». Имена могут меняться, но способ действий наставника — нет.

Это качество доступно только персонажам имеющим рейтинг атрибута Магия.

Естественный Иммунитет Natural Immunity

Цена: 4 или 10 Кармы

Нельзя недооценить вероятность случайно выпить яд. Персонаж с Естественным Иммунитетом имеет врождённый и выработанный иммунитет к одной болезни или токсину. Это качество доступно в двух вариантах. Вариант за 4 очка Кармы даёт иммунитет к одному природному токсину или болезни. Если же приобретается вариант за 10 очков, иммунитет действует против одного синтетического (искусственно созданного) токсина или болезни. Естественный Иммунитет не работает против заболеваний и токсинов имеющих магическую природу, таких как ВВЧМЧ.

Игрок и МИ должны решить, к какой болезни, наркотику или яду у персонажа иммунитет. В течении шести часов персонаж может принять одну дозу препарата или яда без получения каких либо негативных эффектов. Любая последующая доза или воздействие наносит обычный урон, но время восстановления персонажа уменьшается вдвое.

Обратите внимание, персонаж имеющий Естественный Иммунитет может служить переносчиком болезни и заражать других персонажей, просто он сам от болезни не страдает.

Исключительный Атрибут Exceptional Attribute

Цена: 14 Кармы

Исключительный Атрибут поможет создать харизматического тролля или проворного дварфа. Это качество позволяет поднять один атрибут на единицу выше максимума для метатипа. Например, персонаж-орк с Исключительным Атрибутом для Силы может поднять до её 10 (перед применением аугментаций) вместо нормального лимита в 9. Исключительный Атрибут можно применить к Специальному атрибуту, т.е. Магии или Резонансу. Грань нельзя увеличить Исключительным Атрибутом (она усиливается другим качеством — Счастливчик). Персонаж может взять Исключительный Атрибут только один раз и только с согласия МИ.

Кодсингер Code Slinger

Цена: 10 Кармы

Нули и единицы — родной язык Кодсингера. Персонаж весьма опытен в совершении одного действия в Матрице (выбираемого в момент получения этого качества) и получает +2 кубика к набору кубиков при его проверке. Это качество может быть выбрано только для Матричного действия (см. стр. 256) и использоваться в связанной с ними проверке.

Котоподобный Catlike

Цена: 7 Кармы

Персонаж с качеством Котоподобный одарён поразительной элегантностью, тихой походкой и почти сверхъестественной способностью двигаться беззвучно. Также он утверждает что всегда приземляется на ноги, но проверять не даёт. Это качество добавляет +2 кубика к броскам на проверки умения Скрытность.

Магическое Сопротивление Magical Resistance

Цена: 6 Кармы за рейтинг (максимальный рейтинг 4)

Эта замечательная особенность потенциально способна отправить Огнешар отправителю. За каждые 6 очков Кармы персонаж получает 1 дополнительный кубик для проверок Сопротивления Заклинанию. Однако, Магическое Сопротивление всегда включено, вы не можете снизить его при получении полезных заклинаний, таких как Исцеление. Также персонаж с этим качеством не

может принимать участие в заклинаниях, требующих добровольного согласия, такие заклинания на таком персонаже автоматически не удаются.

Персонаж с рейтингом Магии не может получить это качество.

На Скорую Руку Juryrigger

Цена: 10 Кармы

Это качество даёт персонажу интуитивное понимание внутреннего устройства и основных принципов работы механических и электронных устройств. Он знает как починить сломанное, повысить эффективность устройства или использовать его совсем не по назначению. Персонажи с качеством На Скорую Руку получают бонус +2 к набору кубиков проверки Механики при разгоне снаряжения. Если МИ решает, что желаемое персонажем действие в принципе возможно, он устанавливает порог используя таблицу **Создания/ Ремонта** (стр. 153), но снижает его на 1. И хотя успешный разгон снаряжения позволяет персонажу совершать удивительные технические трюки, все они носят временный характер. Вот примера того, на что способен разгон:

- Разогнать уничтоженное устройство, что позволит ему проработать ещё чуть-чуть (1к6 минут).
- Разогнать электронное устройство, что позволит ему 1к6 Боевых Ходов работать как если бы его рейтинг был на 1 уровень выше чем обычно.
- Временно выжать дополнительную производительность из машины или дрона повышая его параметры Сенсор или Управляемость на +1 (при сочетании с бонусами от Резкого Водилы транспорт или основные части дрона полностью выгорают по окончании насилия над техникой, после этого машина или дрон не более чем оригинальное пресс папье).
- Собрать одноразовое устройство или оружие из разрозненных компонентов (вопрос о наличии подходящих частей решит МИ).
- Разработать способ обхода мер безопасности, таких как лазерный луч или нажимная пластина.

Непреклонный Indomitable

Цена: 8 Кармы за рейтинг (максимальный рейтинг 3)

Возможности тела и разума ограничены, но воля некоторых столь сильна, что раздвигает эти рамки. За каждый рейтинг Непреклонного персонаж увеличивает один из своих врождённых пределов (Ментальный, Физический или Социальный) по своему выбору на +1. Каждый из трёх возможных рейтингов можно применить к любому пределу по выбору игрока (например, +3 к одному пределу, +2 к одному и +1 к другому, либо по +1 к каждому).

Неприметность Blandness

Цена: 8 Кармы

Этот персонаж смешивается с толпой, его редко замечают и быстро забывают. Внешность его непримечательна решительно во всех аспектах. Любой пытающийся описать этого персонажа лишь выдавит из себя «обычный рост, обычное телосложение, обычные волосы и т.д.».

Для тех кто пытается вспомнить детали внешности персонажа увеличьте порог на 1. Это приводит к тому, что Средняя проверка Памяти (порог 2) становиться Трудной (порог 3).

Любой кто попытается обнаружить или выследить персонажа с качеством Непримечательность в населённой местности получает штраф -2 к набору кубиков на всех проверках поиска. Такой же штраф полагается при попытках спрашивать о персонаже зная только его внешность. Этот модификатор, однако, не применяется к поискам магией или в Матрице. Если персонаж каким либо видимым образом получает татуировки, шрамы, очевидный кибервэр или другие приметы, преимущества Непримечательности теряются до тех пор, пока приметы не будут удалены.

В определённых обстоятельствах и конкретных ситуациях МИ может сказать, что Непримечательность не работает. Например, тролль с качеством Непримечательность всё ещё возвышается над толпой людей и бросается в глаза независимо от формы своих рогов. Персонаж восстанавливает этот бонус как только покидает такую ситуацию.

Одарённый Aptitude

Цена: 14 Кармы

Это качество поможет вам стать лучше, чем лучший в мире. Обычно лимитом умения является 12. Но иногда появляется персонаж, выходящий за эти ограничения и проявляющий исключительное мастерство в конкретном умении. С этим качеством одно умение персонажа может быть поднято до 7 при создании персонажа, а в конечном итоге можно поднять его до рейтинга 13. Персонаж может взять качество Одарённый только один раз.

Отважный Guts

Цена: 10 Кармы

Когда на вызов является дух-жук с мокрыми мандибулами, персонаж с качеством Отважный скорее всего останется стоять и сражаться, а не бежать, сверкая пятками. Это качество даёт персонажу бонус +2 к набору кубиков при сопротивлении страху и запугиванию, в том числе страху, вызванному магией или силами тварей.

Первое Впечатление First Impression

Цена: 11 Кармы

Это качество позволяет персонажу с лёгкостью осваиваться в новых условиях, ситуациях, организациях и заданиях. Проникновение в банду, установление контактов в новом городе или получение приглашения на частную вечеринку, персонаж во всех подобных ситуациях получает временный бонус +2 к набору кубиков для соответствующих социальных проверок Переговоров и Обмана при первой встрече. Этот модификатор не распространяется на вторую и последующие встречи.

Похожий на Человека Human-Looking

Цена: 6 Кармы

Имеющий это качество персонаж-метачеловек может сойти за человека в большинстве случаев. При проведении проверок Социальных умений (см. стр. 143) НИПы-люди будут относиться к такому человеку нейтрально, даже те, кто не любит металюдей. Персонаж может ощущать враждебность со стороны тех НИП-металюдей, которые предвзято относятся к людям и приняли его за человека или не доверяют тем, кто выдаёт себя за человека. Качество Похожий на Человека могут взять только эльфы, дварфы и орки.

Природная Закалка Natural Hardening

Цена: 10 Кармы

Это качество делает нейроструктуру персонажа более стойкой к отдаче. Это даёт ему 1 очко природной фильтрации биоотдачи, которая складывается с программой Фильтр Биоотдачи или Брандмауэром техноманта (см. стр. 247).

Прирождённый Атлет Natural Athlete

Цена: 7 Кармы

Персонаж с этим качеством обладает врождённым сочетанием физической формы, пространственного воображения и природными способностями к гимнастике или атлетике. Хотя персонаж может и не быть спортсменом мирового класса, а для максимальной эффективности его таланты могут потребовать огранки, для своего веса и размера он в отличной физической форме. Прирождённый Атлет даёт бонус +2 к набору кубиков при проверках умений Бег и Гимнастика.

Резкий Водила Gearhead

Цена: 11 Кармы

Когда приходит время жать на газ и двигать, вам нужен Резкий Водила. Он прирождённый водитель или пилот. Когда он сидит за баранкой/штурвалом/джойстиком он инстинктивно понимает ограничения машины и своих возможностей, а потому способен выжать из них всё. Во время поездки или погони Резкий Водила может увеличить Скорость своей машины на 20% или модификатор Управляемости на +1 (по выбору игрока). Также он получает бонус +2 к набору кубиков при совершении сложных манёвров или трюков при управлении машиной. Этот бонус длится 1к6 минут.

Игрок может, если захочет, продлить этот бонус на дополнительные 1к6 минут. Это подвергает машину или дрон перегрузкам далеко за пределами проектных, и чревато катастрофическими повреждениями. За каждую минуту воздействия на машину бонуса в прошлом периоде активации, машина автоматически получает одну единицу стрессового урона (без возможности его отмены).

Родная Земля Home Ground

Цена: 10 Кармы

Если персонаж знает окрестности — кратчайшие пути, укрытия и надёжных людей - лучше чем кто-либо другой, то скорее всего у него есть качество Родная Земля. Он знает живущие здесь семьи, их историю и чем заняты переехавшие отсюда дети, он знает улицы лучше чем ГридГайд, знает то, что никогда не будет в базе ГридГайд и случаи, когда ГридГайд неправ. Он знает политику банд, кто на кого и против кого работает. Но его познания могут относиться не только к физическим улицам. В зависимости от персонажа его Родная Земля может проявляться в различных формах. При получении этого качества выберите один из следующих бонусов:

- **Астральная Акклиматизация**: Персонаж привык к фону его Родной Земли. Знакомство с ним на протяжении всей жизни позволяет персонажу игнорировать до 2 очков импульса фона. Например, если импульс фона его Родной Земли равен 3, персонаж получает сокращение своих проверок Магии только на 1, если импульс фона равен 5, то всего на 3 и так далее. Это качество работает только на Родной Земле и не даёт никаких преимуществ в других условиях.
- **Ты Знаешь Парня**: Персонаж поддерживает долгосрочные отношения со своими соседями. Эти люди не контакты, но они считают персонажа одним из своих и скорее всего смогут сделать ему одолжение или поделиться информацией. НИП обитающие на Родной Земле персонажа являются дружественными к нему при встрече (если он не разрушил это доверие). Персонаж получает +2 очка Уважения Улиц к любым проверкам Переговоров при общении с жителями Родной Земли.

- **Цифровая Земля**: Иногда декеры и техноманты называют определённый хост своим. Он может действительно принадлежать персонажу, или персонаж так часто посещал его, что считает домом. Персонаж получает бонус +2 к проверкам Матрицы на территории своего Родного хоста. Бонусы от других качеств могут складываться с этим. Если персонаж не посещает этот хост в течении шести месяцев, он теряет качество Родная Земля, поскольку местность становиться не столь родной как когда-то.
- **Ориентирование**: Персонаж знает планировку улиц, аллей, сервисных туннелей и тому подобного как свои пять пальцев. Он знает, когда данные ГридГайд неверны или устарели. Когда персонаж с этим качеством находиться на Родной Земле, все его проверки Побега получают бонус +2 к набору кубиков.
- **Поспешное Бегство**: Скрытность является обычной частью жизни бегущего в тени. Персонаж с качеством Поспешное Бегство является ходячей энциклопедией конспиративных квартир, убежищ, разрушенных зданий и других отдалённых помещений на которые не претендуют банды или скватеры. Когда персонажу нужно быстро найти безопасное место, он получает бонус +2 к набору кубиков к проверке Интуиции + соответствующее умение уличных знаний.
- **Уличная Политика**: Этот персонаж знает уличные банды, криминальные операции, а также нелегальные союзы, которые составляют социальную и политическую жизнь его Родной Земли. Он получает бонус +2 к набору кубиков проверок Знаний связанных с бандами и их операциями.

Это качество может быть взято несколько раз, каждый раз выбирая разные его разновидности.

Сосредоточенная Концентрация Focused Concentration

Цена: 4 Кармы за рейтинг (максимум 6) Техноманты и пользователи магии имеющие качество Сосредоточенная Концентрация управляют своими дисциплинами куда точнее чем остальные. Эта точность снижает нагрузку на тело техноманта или пользователя магии. Он способен поддерживать одно заклинание/комплексную форму с силой/уровнем его рейтинга Сосредоточенной Концентрации без получения штрафа. Например, пользователь магии с Сосредоточенной Концентрацией рейтинга 3 может поддержать заклинание Броня Мощью 3 не получая никаких негативных модификаторов к набору кубиков при поддержании заклинания. Поддержание любого дополнительного заклинания или комплексной формы накладывает обычный штраф -2 к набору кубиков на поддержание за каждое поддерживаемое заклинание или комплексную форму. Это качество может быть взято только творящими заклинания пользователями магии или техномантами.

Стойкость Toughness

Цена: 9 Кармы

Обладающие этим качеством персонажи легче остальных переносят повреждения. Персонаж получает +1 к набору кубиков Тела при проверках Сопротивление Повреждениям.

Счастливчик Lucky

Цена: 12 Кармы

Броски костей и монет чаще всего играют за персонажа, заставляя челюсти окружающих падать от изумления. Качество Счастливчик позволяет персонажу поднять значение атрибута Грань на единицу выше максимального для его метатипа (например, персонаж-человек может поднять Грань до 8). Обратите внимание, получение этого качества не поднимает фактическое значение Грани, на это нужно дополнительно потратить Карму. Это качество может быть получено только один раз и только после одобрения МИ. Качество Счастливчик не комбинируется с Исключительным Атрибутом.

Устойчивость к патогенам/токсинам Resistance to Pathogens/Toxins

Цена: 4 или 8 Кармы

Персонаж с этим качеством легче справляется с болезнями и токсинами чем другие персонажи и получает бонус +1 к набору кубиков при проверках Сопротивления. Это качество бывает двух уровней: за 4 очка Кармы персонаж устойчив или только к токсинам или только к патогенам. Если же персонаж потратил на это качество 8 очков, он получает бонус +1 к противодействию обоим.

Фотографическая память Photographic Memory

Цена: 6 Кармы

Персонаж с этим качеством может мгновенно вспоминать факты, даты, цифры и всё прочее что он когда либо видел или слышал. Персонаж получает бонус +2 к набору кубиков при всех проверках Памяти.

Отрицательные Качества

Аллергия Allergy

Бонус: от 5 до 25 очков Кармы

Персонаж с этим качеством подвержен аллергии на некие вещества или состояние среды. Вес этого качества зависит от двух факторов. Первый, редкость вещества или условия, он может быть Редким (2 очка Кармы) или Распространённым (7 очков Кармы). Второй, определяет тяжесть симптомов: Слабая (3 очка Кармы), Умеренная (8 очка Кармы), Серьёзная (13 очка Кармы) или Крайняя (18 очка Кармы). Для получения окончательного значения качества сложите значения факторов. Например, Редкая Умеренная Аллергия (Серебро) принесёт 10 очков Кармы (2+8). Если персонаж атакован с веществом на которое у него аллергия, он теряет по 1 кубику на проверку Сопротивления на ступень тяжести аллергии (то есть 1 кубик для Слабой аллергии, 2 кубика при Умеренной и так далее).

Астральный Маяк Astral Beacon

Бонус: 10 очков Кармы

Астральная подпись персонажа с качеством Астральный Маяк ну типа хорошо заметна в астрале. Подпись держится вдвое дольше чем обычно, а попытки собрать информацию о ней получают -1 к порогу проверок Чувствования. Это качество могут взять только персонажи с рейтингом Магия.

Бессонница Insomnia

Бонус: 10 или 15 очков Кармы

Персонаж с этим качеством с трудом засыпает и редко высыпается. Обычно это лишь раздражает. Однако, для бегущего это может стать серьёзной проблемой, поскольку для него важно отдыхать при каждом удобном случае, восстанавливая энергию. Также Бессонница увеличивает время восстановления от Оглушающего урона.

За 10 очков, перед совершением броска Тело+Сила Воли для восстановления от Оглушающего урона совершите проверку Интуиции+ Сила Воли (4). В случае успеха, персонаж не подвержен Бессоннице и восстанавливает Оглушающий урон как обычно. Кроме того он восстанавливает свою Грань после 8-и часов спокойного сна. В случае провала, удвойте нормальное время восстановления от Оглушающего урона. Таким образом восстановление некоего числа клеток Оглушающего урона занимает не один час за бросок, а два. Также если персонаж находится под воздействием Бессонницы он не восстанавливает свою Грань и не сможет сделать это ещё 24 часа.

За 15 очков, провал проверки Интуиции+ Сила Воли (4) приводит к тому, что все усилия по восстановлению от Оглушающего урона отдыхом потерпели неудачу, и персонаж должен повторить попытку позже. Поскольку персонаж мучается бессонницей Оглушающий урон не снимается, а сам персонаж должен ждать восстановления Грани 24 часа.

Аллергии

Значимость	Ценность	Описание
Редкая	2	Вещество или условия редко встречаются в местной окружающей среде. Например: серебро, золото, антибиотики, трава.
Распространённая	7	Вещество или условия широко распространено в местной окружающей среде. Например: солнечный свет, морепродукты, пчёлы, пыльца, примеси, Wi-Fi, соя, пшеница.
Слабая	3	Симптомы раздражают и отвлекают. Находящийся под воздействием эффектов аллергии персонаж получает -2 к набору кубиков всех Физических проверках.
Умеренная	8	Контакт с аллергеном вызывает сильную боль. Пока персонаж испытывает симптомы, он получает -4 к набору кубиков всех Физических проверках.
Серьёзная	13	Контакт вызывает не только сильную боль, но и настоящие повреждения. Пока персонаж испытывает симптомы, он получает -4 к набору кубиков всех проверок. Также персонаж получает 1 клетку Физического урона (без возможности сопротивления) за 1 минуту действия аллергии.
Крайняя	18	При воздействии аллергена персонаж впадает в анафилактический шок. Персонаж получает модификатор набора кубиков -6 на все свои действия. Персонаж считается находящимся в мучительной агонии. Также персонаж получает 1 клетку Физического урона (без возможности сопротивления) за 30 секунд контакта с аллергеном. Против урона от анафилактического шока может помочь Первая Помощь, Медицина или магия.

Бич Духов Spirit Bane

Бонус: 7 очков Кармы

Персонаж с этим качеством по настоящему бесит **духов** одного типа (см. стр. 329). Причинял ли персонаж вред таким духам или что-то в его ауре приводит их в ярость, но духи определённого при получении качества Бич Духов типа скорое всего нападут на персонажа если смогут, и постараются не повиноваться ему и не выполнять просьбы его или его друзей. Если духам этого типа приказали атаковать партию с этим персонажем, они сначала попытаются отделить его от остальных и уничтожить. Против персонажа с качеством Бич Духов духи выбранного типа всегда будут использовать смертельные силы. Если персонаж с таким качеством попытается вызвать или связать такого духа, персонаж получит штраф к набору кубиков -2 при проверке попытки. Если же призыватель пытается изгнать духа этого типа, дух получает бонус +2 к набору кубиков при проверке сопротивления изгнанию. Это качество не действует на часовых и приспешников, поскольку они конструируются, а не вызываются как нормальные духи. Это качество может быть взято только использующими магию. Пользователи магии могут обладать этим качеством для духов, не являющихся частью их традиции.

Боевой Паралич Combat Paralysis

Бонус: 12 очков Кармы

Персонаж замирает в бою. При первой проверке Инициативы персонаж уменьшает своё Значение Инициативы на этот ход вдвое (с округлением вверх). В последующих фазах персонаж использует свою нормальную инициативу. Также Боевой Паралич накладывает на персонажа штраф -2 к набору кубиков проверки Внезапности. Если же персонаж должен совершить проверку Самообладания находясь под огнём или в иной боевой обстановке, МИ поднимает порог на +1.

Выжженный Scorched

Бонус: 10 очков Кармы

Выжженный персонаж имеет неврологические проблемы вызванные уроном от Чёрного Льда, Психотропного Льда или ЛЖи. Повреждение может проявляться в краткой и долгосрочной потери памяти, внезапном провале памяти, частых мигренях, ослаблении чувств (зрения, осязания, обоняния и т.д.), и аффективных расстройствах, таких как паранойя и тревога. Игрок выбирает один эффект Выраженности, который должен быть достаточно существенным для создания персонажу помех и предоставления МИ сюжетных рычагов. Всякий раз когда персонаж входит в ВР или вставляет ЛОЖь, он должен совершить проверку Тело+Сила Воли (4). При провале, персонаж испытывает выбранный эффект в течении шести часов. Глюк или критический глюк на этой проверке приводит к тому-же эффекту, но длительностью 24 часа. Единственный способ избавиться от качества Выжженный, это получить медицинскую помощь, а затем потратить Карму на избавление от Отрицательного качества. Однажды Выжженный остаётся восприимчив к причине своего недуга. Новая плохая встреча с Чёрным или Психотропным Льдом или ЛОЖью вернёт это качество обратно. В дополнение к соматическим эффектам, персонаж остаётся уязвимым к урону от Чёрного или Психотропного Льда или чипов ЛОЖь. При столкновении с этими угрозами персонаж должен пройти проверку Силы Воли (3) или подвергнуться панике. Если он смог противостоять вызвавшему Выжигание Льду персонаж получает -2 к проверке Сопротивления Повреждению от этих программ.

Соматические эффекты Выжженности

Эффект	Игровые правила
Потеря памяти (краткосрочная)	Персонаж не помнит как дырился ЛОЖью. Персонаж должен немедленно совершить проверку Ломки. Провал приводит с стремлению немедленно повторить, как при симптомах ломки. Персонаж должен вставить другой чип. При столкновении со Льдом, персонаж должен совершить проверку Памяти с порогом возросшим на +1. Провал приводит к провалам в памяти и возможно дезориентации героя.
Потеря памяти (долгосрочная)	Применяются эффекты краткосрочной потери памяти. Кроме того, на весь срок действия эффекта персонаж теряет доступ к одному активному умению. Он просто не помнит как его использовать (например умение Пистолеты). Пока симптом не пройдёт уровень этого умения считается «неспособный».
Провал	Персонаж не сохраняет никаких воспоминаний о событиях произошедших во время действия эффекта. Память невозможно восстановить технологическими или магическими средствами.
Мигрени	Персонаж получает штраф -2 на все физические и ментальные проверки, чувствительность к свету и тошноту (см. стр. 445).
Паранойя/ тревога	Персонаж должен совершать Социальную проверку даже при обыденных взаимодействиях. Это проверки Успеха с порогом 5. Если соответствующее умение не применяется, персонаж должен по умолчанию использовать Харизму -1. Провал приводит к тому, что в течении всего срока действия эффекта персонажа охватывает паранойя и беспокойство.

Гремлины Gremlins

Бонус: 4 Кармы за уровень (максимальный уровень 4)

Персонаж с этим качеством не ладит с технологиями. Устройства необъяснимо ломаются, программы падают, машины не заводятся, компоненты в его руках становятся хрупкими, а беспроводная связь в его присутствии глушится странными помехами и прерывается.

Каждый раз когда персонаж пытается использовать сравнительно сложное устройство сократите необходимое для получения **глюка** (см. стр. 47) количество 1 на одну за каждый уровень качества. Например, персонаж с набором кубиков 8 и Гремлинами 2 уровня (8 очков Кармы) получает глюк при выпадении 2-х и более единиц (вместо нормальных 4). Также МИ может потребовать от персонажа пройти проверку операции, в противном случае требуется проверить возникает ли глюк автоматически или нет.

При описании вызванного Гремлинами глюка, МИ должен основываться на идее особо странной механической или электронной неисправности. Вот некоторые примеры: выпадение магазина из пистолета при критическом выстреле, необъяснимое выгорание клавиатуры при вводе пароля от охранной сигнализации или комлинк, преобразовывающий слова в Сперетель при получении доступа к защищённому узлу.

Обратите внимание, Гремлины — это Отрицательное Качество, и его эффекты должны мешать персонажу (и развлекать остальных). Персонаж не может использовать это качество для повреждения высокотехнологичного оборудования соперника прикосновением. Всё что персонаж пытается повредить используя только Гремлинов работает безупречно. Очевидно, что персонаж может использовать обычные средства саботажа, но Гремлины будут ему в этом препятствовать.

Эффект действует только на внешнее оборудование и не влияет на кибервэр, биовэр и другие имплантаты.

ГРЕшник (многоуровневое) SINner

Бонус: от 5 до 25 очков Кармы

Под наименованием ГРЕшник (многоуровневое) скрывается 4 вида ГРЕха: Государственный ГРЕх, Криминальный ГРЕх (Корпоративный или Государственный), Ограниченный Корпоративный ГРЕх и Корпоративнорождённый ГРЕх. Люди с ГРЕхом по закону обязаны всегда транслировать свой ГРЕх. Для всех легальных покупок нужен легальный ГРЕх. Это делает его наличие весьма полезным, так что безГРЕшные обычно используют **поддельные ГРЕхи** (см. стр. 397), что даёт безГРЕшным возможность быть частью общества.

Государственный ГРЕх

На этом уровне персонаж имеет так называемый Государственный ГРЕх. Родители персонажа были законопослушными гражданами государства (например, СКАШ или КАШ), а он сам получил гражданство по праву рождения. Он имеет право голоса, право на выданный государством паспорт, служить в национальной армии или работать в государственных органах. Государственный ГРЕх необходим для доступа к государственным секретам и любой форме государственной армейской карьеры. Государственный ГРЕшник платит налоги в виде 15% своего совокупного дохода. Также персонаж никоим образом не связан ни с одной мегакорпорацией. Основной недостаток легального Государственного ГРЕха, это само присутствие персонажа в системе. У государства есть биометрические данные персонажа (ДНК, отпечатки пальцев, рисунок сетчатки), и они доступны органам правопорядка в Глобальном Реестре ГРЕхов. При таком раскладе вероятность отследить персонажа значительно выше. Кроме того, государства, как правило, склонны продавать информацию о ГРЕхе персонажа корпорациям. Вдобавок, лица с легальным ГРЕхом получают в три раза больше спама чем безГРЕшные или пользующиеся фальшивым ГРЕхом, а содержание этого спама пугающе подходит к их предпочтениям (поскольку он основан на привычках и прошлых покупках персонажа).

Криминальный ГРЕх

На этом уровне персонаж имеет так называемый Криминальный ГРЕх (Корпоративный или Государственный), который заменяет все предыдущие ГРЕхи. В какой то момент жизни персонаж был арестован и отбывал срок за тяжкое уголовное преступления, после чего был заклеймён преступником на всю оставшуюся жизнь. Закон обязывает его постоянно транслировать криминальный ГРЕх, отказ это делать есть тяжкое преступление и может привести к повторному сроку. Персонаж избегает законопослушного общества. Если у законопослушного гражданина есть выбор, он скорее предпочтёт иметь дело в безГРЕшным, чем с закоренелым преступником. Персонаж с криминальным ГРЕхом будет испытывать предубеждения, подозрения и/или открытую враждебность со стороны большинства ГРЕшников. Ему часто будут отказывать в доступе в некоторые места (дорогие магазины, автосалоны, музеи, галереи и т.д.), как впрочем и в легальной работе. Зато он в всегда может рассчитывать на арест и задержание на 48 часов в случае совершения любого преступления в его районе. Юридическая система образца 2075 года больше похожа на конвейер чем на святилище справедливости. Подозреваемый считается виновным пока не будет доказана его невиновность, косвенных улик обычно достаточно для осуждения, а приговор больше зависит от настроения судьи чем от степени вины. В такой обстановке вполне вероятно, что полицейские будут больше заинтересованы в закрытии дела чем в нахождении виновного, и могут попытаться повесить преступление на счастливого обладателя Криминального ГРЕха, неважно связан ли персонаж с преступлением или нет. Некая степень «приспособления» фактов и «подготовки» свидетелей весьма распространена, фабрикация улик в целях повышения производительности также не является чем-то исключительным. К пользователям магии судебная система обычно куда более строга чем к преступникам-обычникам. Если пользователь магии получил криминальный ГРЕх, то он взят на учёт местными органами правопорядка. Он может ожидать регулярных, но внезапных, проверок чем он живёт и не использует ли формул заклинаний, фоков или другого магического снаряжения. Выдавшая криминальный ГРЕх корпорация или государство будет приглядывать за персонажем, а если он перестанет давать информацию о своём месте проживания или любым способом попытается уклониться от надзора, персонаж подлежит аресту. Также он обязан выплачивать 15% совокупного дохода в качестве налога выдавшей Криминальный ГРЕх организации.

Ограниченный Корпоративный ГРЕх

За 15 очков Кармы персонаж имеет Ограниченный Корпоративный ГРЕх, каким то образом он получил незначительную должность в мегакорпорации. Возможно он был рабом зарплаты (или несовершеннолетним ребёнком раба зарплаты) или был кто-то разглядевший в нём умение, талант, специальность или другое полезное качество привёл его в мегакорпу. Обычно Ограниченный Корпоративный ГРЕх заменяет любые Государственные ГРЕхи. Ограниченный Корпоративный ГРЕх занесён в Глобальный Реестр ГРЕхов к которому имеют доступ правоохранительные органы и занимающиеся безопасностью корпорации. Во многих Ограниченных Корпоративных ГРЕхах записано, является ли персонаж Пробуждённым или нет. Во многих случаях Ограниченный Корпоративный ГРЕх позволяет персонажу получить работу в мегакорпе и заменяет любые ранее полученные Государственные ГРЕхи. Персонаж с Ограниченным Корпоративным ГРЕхом может наняться в мегакорпорацию как раб зарплаты, рядовой работник службы безопасности или в корпоративную армию. И хотя он и может иметь допуск к некоторым секретам, персонаж не сможет занять лидирующие позиции, стать офицером или частью спецназа (например, Красным Самураем). В целом, обладающие Ограниченным Корпоративным ГРЕхом вполне могут знать кое-что о внутренних делах мегакорпорации или могут иметь ценные для конкурентов навыки, но сами по себе не являются ценными объектами для извлечения, поскольку в настоящее время не сотрудничают с корпорацией. Персонаж с Ограниченным Корпоративным ГРЕхом столкнётся с предубеждениями и враждебностью со стороны тех кто живёт в тени без ГРЕха. БезГРЕшные считают, что корпорации намеренно держат их бедными и беззащитными, упрощая эксплуатацию. Персонажа с Ограниченным Корпоративным ГРЕхом могут обвинить в грехах корпорации — указания на то, что его влияние и, следовательно, ответственность ничтожна, обычно ни к чему хорошему не приводят. Для безГРЕшных и нео-анархистов персонаж с Ограниченным Корпоративным ГРЕхом является предателем и частицей коррумпированной и деспотичной системы власти. Персонаж платит 20% своего совокупного дохода в виде налогов своей мегакорпорации.

Корпоративный ГРЕх

25 очков Кармы вам даст Корпоративнорождённый ГРЕх. Такой персонаж скорее всего родился в мегакорпорации, или принадлежал к одной из них когда она добилась экстерриториальности. Также по крайней мере у одного из его родителей был Корпоративный ГРЕх. Он вырос в корпорации, его общественной жизнью, образованием и почти всеми остальными аспектами управляла корпорация. Его умения и способности постоянно оценивались, его выращивали для той карьеры, которая максимально ему подходит, корпорация была всем его миром. У персонажа был потенциал и возможности для роста в корпоративной иерархии. Он мог стать главой департамента, финансовым стратегом, агентом корпоративной разведки, офицером корпоративной армии или даже членом отряда корпоративного спецназа (такого как Красные Самураи или Огнеборцы Ареса). С Корпоративнорождённым ГРЕхом он мог пользоваться сверхсекретным доступом к корпорации и управлять практически неограниченными ресурсами. А потом всё пошло плохо. Непростительно дорогостоящая ошибка, происки соперника, нуждающийся в козле отпущения руководитель — нечто вышвырнуло персонажа из корпорации в холодные и беспощадные тени. В которых ГРЕх, ранее бывший ключом к новым возможностям, стал смертельной обузой. Многие обитатели теней смотрят на обладателя Корпоративнорождённого ГРЕха как на члена привилегированного меньшинства, аристократа в бронированном лимузине, смотрящего на них свысока, угнетающего, эксплуатирующего и лишающего их базовых прав. Если безГРЕшные раскроют тайну Корпоративнорождённого ГРЕха персонажа их реакция будет варьироваться от глубоких подозрений до открытой враждебности, вполне возможны серьёзные травмы или смерть. Кроме того, лояльность персонажа к его корпорации никогда не подвергалась сомнению, что может стать непреодолимой помехой в обществе, построенном на сопротивлении мегакорпам. Потенциальные бегущие могут быть убиты за одно обладание Корпоративнорождённым ГРЕхом. По счастью информация о Корпоративнорождённом не покидает пределы его родной мегакорпорации. Файлы в Глобальном Реестре ГРЕхов могут сказать только то, что ГРЕх действителен, но ничего более. Персонаж платит 10% своего совокупного дохода в виде налогов своей мегакорпорации.

Распространённые зависимости

- чипы Лучше-Обыденной-Жизни (см. стр. 450)
- Алхимические заготовки (см. стр. 332)
- Алкоголь
- Уличные наркотики
- Фоки (см. стр. 348)
- Аугментации

Грубиян Uncouth

Бонус: 14 очков Кармы

Персонаж с этим качеством испытывает трудности с общением. Он действует импульсивно, реагирует на любую провокацию и, как правило, делает всё что взбредёт в голову не задумываясь о последствиях (то есть, посылает Джонсона, зовёт пьяного тролля «трогом» или во время случайной перепалки с бегущим-конкурентом бьёт его в лицо). Все Социальные проверки

совершаемые персонажем для сопротивления неуместным или импульсивным порывам получают штраф к набору кубиков -2.

Кроме того, затраты на получение или улучшение Социальных умений для Грубиянов вдвое выше (в том числе на этапе создания персонажа), также персонажи с этим качеством не могут выучить любую группу Социальных умений. Персонажи-Грубияны рассматриваются как «неспособные» во всех Социальных умениях, если у персонажа нет как минимум 1 рейтинга (см. **Рейтинги Умений**, стр. 137). МИ может потребовать от персонажа пройти проверку Успеха в таких социальных ситуациях, которые другие персонажи считают элементарными.

Дрожащие Руки Unsteady Hands

Бонус: 7 очков Кармы

У персонажа с этим качеством трясутся руки, что создаёт проблемы с ловкостью и точностью. Персонаж получает штраф -2 к набору кубиков всех основанных на Ловкости проверок при проявлении симптомов. Причина может быть физиологической (например, невылеченное генетическое нарушение или повреждённые нервы), психологической или просто симптомом возраста. В нормальных обстоятельствах некоторые аугментации или лекарства могут купировать эти симптомы. Но при стрессе во время бега есть шанс на проявление Дрожащих Рук. В напряжённой обстановке (например, в бою) персонаж должен совершить проверку Ловкость+Тело (4). Успех позволяет персонажу в этот раз справиться с недугом. Провал приводит к тому, что проблема проявляется и остаётся с персонажем весь остаток бега.

Зависимость Addiction

Бонус: от 4 до 25 очков Кармы

Персонаж с этим качеством подсел на химические вещества, такие как уличные наркотики (новакок, блисс, темпо), технологические или магические устройства, такие как чипы Лучше-Обыденной-Жизни (ЛОЖь), фоки, или потенциально вызывающие привыкание виды деятельности, например азартные игры или секс. Физиологически Зависимости действуют на функционирование Тела, вызывая боль, тошноту, трясучку и другие последствия, способные повлиять на бегущего, особенно во время ломки. Психологические Зависимости могут вызывать паранойю, тоску, бессонницу, нарушения координации, аффективные расстройства и депрессию. Особые правила проверок Зависимости, Ломки и сохранения чистоты находятся на странице 451.

Значение бонуса к Карме зависит от тяжести зависимости. Она может быть: Слабой, Умеренной, Серьёзной или Сжигающей. Без лечения в течении долгого времени тяжесть усиливается. Каждая степень зависимости имеет начальный уровень дозировки, который требуется персонажу для насыщения. Этот уровень может быть увеличен аугментациями персонажа. Чем серьёзней Зависимость персонажа, тем больше ему требуется вещества или деятельности для удовлетворения своей страсти.

При слабых формах Зависимости (Слабой и Умеренной) скрыть её последствия сравнительно легко. В худших случаях (Серьёзной и Сжигающей) физические и ментальные следствия Зависимости вполне явны. Эти признаки негативно сказываются на социальных проверках, даже если персонаж не страдает от ломки.

Слабая (4 Кармы)/ 1 доза или 1 час привычной деятельности: Удовлетворение Слабого пристрастия требуется персонажу раз в месяц. Если персонаж проваливает проверку Ломки, он страдает от неё, и должен искать вещество или процесс ради её облегчения. При беге это приводит к задержкам исполнения планов, которые команда готовила совместно, особенно это неприятно когда персонаж занят азартными играми или дырится ЛОЖью вместо подготовки к бегу. Пока персонаж в ломке он получает модификатор набора кубиков -2 на все свои проверки основанные на Ментальных атрибутах (в случае психологической зависимости) или на Физических атрибутах (если зависимость физиологическая). Если персонаж проходит проверку Ломки, он не страдает от ломки, и не нуждается в веществе или процессе, до следующей проверке Ломки (в следующем месяце). Этот месяц он способен оставаться чистым.

Умеренная (9 Кармы)/ 1 доза или 1 час привычной деятельности: Удовлетворение Умеренного пристрастия требуется персонажу раз в две недели. Если персонаж испытывает ломку, он получает модификатор набора кубиков -4 на все свои проверки основанные на Ментальных атрибутах (в случае психологической зависимости) или на Физических атрибутах (если зависимость физиологическая) пока зависимость не будет удовлетворена.

Серьёзная (20 Кармы)/ 2 дозы или 2 часа привычной деятельности: Зависимость выходит из под контроля. Наркоман испытывает тягу раз в неделю. Если он проваливает проверку Ломки, то получает модификатор набора кубиков -4 на все свои проверки основанные на Ментальных атрибутах (в случае психологической зависимости) или на Физических атрибутах (если зависимость физиологическая) пока ломка не пройдёт.

Кроме того, персонаж получает штраф -2 ко всем наборам кубиков при Социальных проверках, неважно, находится ли он в состоянии ломки или нет. В данном случае у персонажа почти нет возможности скрыть свои пристрастия, даже когда он их контролирует. Физические и психологические симптомы его Зависимости очевидны при близком рассмотрении.

Сжигающая (30 Кармы)/минимум 3 дозы/3 часа привычной деятельности: Последняя форма наркомании. Наркоман испытывает тягу к наркотику или процессу каждый день. Пока тяга не удовлетворена, персонаж получает штраф -6 на все свои проверки основанные на Ментальных атрибутах (в случае психологической зависимости) или на Физических атрибутах (если зависимость физиологическая) пока ломка не пройдёт.

Поскольку его пристрастие очевидно для невнимательного наблюдателя, персонаж получает штраф -3 ко всем наборам кубиков при Социальных проверках, неважно, находится ли он в состоянии ломки или нет.

В зависимости от своего желания показать влияние зависимости на игровой процесс, МИ может указать, провалил ли Зависимый персонаж проверку Ломки во время простоя.

Иждивенцы Dependents

Бонус: 3, 6 или 9 очков Кармы

Близкие этого персонажа зависят от него и им необходима его эмоциональная поддержка или финансовая помощь. Иждивенцами могут быть дети, родители, супруги или возлюбленные, братья, сёстры или старые приятеля. Забота о них требует существенных затрат времени и денег персонажа. Увеличьте время необходимое на изучение новых или улучшение имеющихся умений на 50%. Информация о необходимом на это времени изложена в главе **Развитие Персонажа** на странице 109. Также увеличьте базовое время совершения любых долгосрочных проектов на 50%. Иждивенцы также могут замедлять персонажа другими способами — мешаться под ногами, совместно использовать жилое пространство, вмешиваться в работу персонажа, одалживать его машину, звонить в самый неподходящий момент и т.д.

За 3 очка Кармы иждивенцы иногда надоедают: внезапно приезжают (именно тогда, когда персонажу пора по делам), нуждаются в эмоциональной поддержке, любезностях или других подтверждениях дружбы/преданности, а иногда и денег. В данном случае примерами иждивенцев могут служить: брат-лодырь, постоянный друг/подруга или ребёнок, который с персонажем не проживает, но нуждается в алиментах и регулярных посещениях. Это поднимает уровень жизни персонажа на 10% в месяц.

За 6 очков Кармы иждивенцы, это постоянное неудобство: им необходимо уделять внимание на регулярной основе, они вовлекаются в дела персонажа и разделяют с ним жизненное пространство. В данном случае примерами иждивенцев могут служить: сожитель/жена/муж или член семьи, ребёнок под совместной опекой и обычно принимаемый персонажем дома (например, через выходные), маленький ребёнок или брат, за которого отвечает персонаж. Это поднимает уровень жизни персонажа на 20% в месяц.

За 9 очков Кармы иждивенцы, это живущие с персонажем близкие родственники или спутники жизни. Иждивенцы требуют много времени и ресурсов персонажа, и/или требуют особой заботы и внимания, что ограничивает доступность персонажа для миссий или конкретных действий. В данном случае примерами иждивенцев могут служить: большая семья живущая в одном доме, родители или бабушки и дедушки с медицинскими или материальными потребностями и дети на полном содержании. Это поднимает уровень жизни персонажа на 30% в месяц.

Кодекс Чести Code of Honor

Бонус: 15 очков Кармы

Когда дело доходит до убийства членов определённой группы, персонаж с Кодексом Чести неспособен это сделать, это его непоколебимый принцип. Персонаж с качеством Кодекс Чести имеет определённую группу, членов которой он не будет убивать и другим не позволит. Примером такой группы могут служить: женщины, дети, невинные свидетели или конкретные метатипы. Персонаж может выбрать конкретный вид тварей, но они должны обладать силой Разумность.

МИ может счесть выбранную персонажем группу неприемлемой. Если группа (например, дети) редко встречается к кампаниях, МИ может запретить её выбирать. Если игрок настаивает на своём варианте, МИ может позволить ему выбрать две группы (например, женщины и дети), представителей одной из которых персонаж скорее всего встретит в ходе кампании. Маг может вполне легитимно запретить себе уничтожать духов любого типа к вызову которых его дух-наставник даёт бонус. Кодекс Чести призывает уважать своего наставника и делает персонажа достойным Кармы. Персонаж не может выбрать неясную или несуществующую группу — вы не можете получить Карму пообещав не убивать, например, разумных хомяков.

Каждый раз когда кто-либо пытается убить члена выбранной персонажем группы, он должен совершить проверку Обаяния+Сила Воли (4). Провал требует от персонажа немедленно положить конец насилию в отношении члена защищаемой группы. Если ситуация заставляет самого персонажа применить насилие в отношении любого члена защищаемой группы, персонаж всегда выберет несмертельный способ. Убийство члена защищаемой группы это та линия, которую персонаж не пересечёт ни по какой причине.

Кодексу чести сопутствуют неудобства. Например, персонаж может оставить свидетелей в живых. За каждого члена защищаемой группы оставленного в живых и способного запомнить персонажа увеличите Общественную Осведомлённость персонажа на 1. Варианты заданий также ограничены — персонаж не возьмётся за работу, требующую смерти члена защищаемой группы и поставит под сомнения своё участие в миссии с высокой вероятностью причинения ущерба члену защищаемой группы.

При использовании несмертельных методов всегда есть шанс на неудачу. Бывают аллергии на обычно безвредные вырубающие препараты и болезни сердца, способные сделать шок от тазера смертельным. Поэтому, каждый раз, когда персонаж совершает насильственные действия или позволяет другим их совершать в отношении члена своей выбранной группы МИ тайно совершает бросок 1к6. При выпадении 1, возникает непредвиденное осложнение. В случае метачеловека может дать знать о себе опасное заболевание, в случае духа попытка его изгнать не уничтожая может выпустить его на свободу. При возникновении осложнения МИ тайно делает проверку Восприятия (4), позволяющую персонажу заметить, что что-то пошло не так.

Если члена выбранной персонажем группы убивают, умышленно или случайно, персонаж теряет 1 очко Кармы за каждого убитого члена выбранной группы.

Также Кодекс Чести может принимать и другие формы. Например:

Кредо Ассасина: Персонаж никогда не убивает того, за чью смерть ему не заплатили. Отличительными чертами носителей этих убеждений является точность убийств, минимизация сопутствующего ущерба и скрытность. Персонаж исповедующий эту версию Кодекса Чести теряет 1 очко Кармы за каждое совершенное им непреднамеренное и/или неоплаченное убийство, а также за каждое такое убийство их уровень Общественной Осведомлённости вырастает на 1.

Кредо Воина: Персонаж исповедует строгий кодекс личной чести. В 2075 это, вероятно, означает, что персонаж не убьёт безоружного и не применит смертельные меры против того, кто не знает о его присутствии и не готов к атаке (т.е. против охранника не знающего о присутствии бегущего) или сознательно убить беззащитного (то есть шальной пулей или из снайперской винтовки). Персонаж теряет 1 очко Кармы за каждого безоружного или беззащитного которого он убил лично или позволил убить другому.

Кодоблок Codeblock

Бонус: 10 очков Кармы

Персонаж с этим качеством имеет проблемы с совершение Матричных действий определённого типа. Он получает модификатор набора кубиков -2 при совершении Матричных действий определённого типа. Кодоблок применяется только к действиям требующим проверки, те действия, которые не требуют проверки (см. стр. 256) от него не страдают. Персонаж не может взять Кодоблок тех действий, которые он не может совершить.

Невезение Bad Luck

Бонус: 12 очков Кармы

Этот персонаж проклят — его часто предаёт его собственная удача. Когда персонаж тратит Грань совершите бросок 1к6. Три выпадении 1, очко тратится, но приводит к прямо противоположному эффекту. Например, если персонаж надеется получить дополнительные кубики — он их теряет. Если персонаж потратил очко Грани на переход на первую ступень Прохода Инициативы — он ходит последним. Если персонаж применил Грань для избавления от Глюка — он превращается в критический глюк. Невезение персонажа работает только на одном броске Грани за игровую сессию. После получения эффекта Невезения персонаж может не совершать броски при трате Грани в этой сессии.

Некомпетентный Incompetent

Бонус: 5 очков Кармы

Этот персонаж принципиально необладает знаниями или способностями одной группы Активных умений, или, что ещё хуже, он имеет смутное представление, о знаниях и умениях группы, но не способен, благодаря отсутствию координации и понимания, правильно их применять. Неважно, сколько усилий он потратит на обучение, в этой области он полный профан, для получения хотя бы «плохого» уровня этих умений потребуется чудо.

Некомпетентный не может быть взят к Знанию или Языку. Некомпетентный персонаж рассматривается как имеющий уровень умения «неспособный» для всех умений выбранной группы (см. **Таблица Группы Умений**, стр. 161).

В некоторых случаях от персонажа может потребоваться прохождение проверки Успеха в таких ситуациях, которые большинство воспринимает как должное. Персонаж не может овладевать той группой умений, в которой он Некомпетентен. Если снаряжение даёт бонус или требует конкретного умения, а персонаж в нём Некомпетентен, то персонаж не получает преимуществ от снаряжения.

МИ может свободно отвергать любые не подходящие конкретной игре варианты, например Некомпетентный: Природа не подходит для проходящей в аркологии

кампании. Это должно быть очевидно, но на всякий случай: персонаж не может взять качество Некомпетентный для группы умений которые он физически не в состоянии использовать. Не-маг не может взять Некомпетентность для Волшебства, Призывания или Зачарования, не-техномант — для умений требующих Резонанса, и т.д.

Некомпетентный может быть приобретён только один раз.

Необразованный Uneducated

Бонус: 8 очков Кармы

С головой у Необразованного персонажа всё в порядке, у него просто не было возможности учиться. Была ли его семья изолированными скваттерами, безГРЕшными, или иным способом обездоленными, но в доступе к системе образования ей было отказано. Его знания о чтении, письме и арифметике скорее рудиментарные.

Персонажи с этим качеством считаются имеющими уровень «неспособный» в тех Технических, Академических и Профессиональных Знаниях которыми не обладают (см. **Рейтинги Умений**, стр. 137) и не могут использовать эти умения по умолчанию. МИ может потребовать от персонажа пройти проверку Успеха при столь простых задачах, которые обычный житель разрастания считает само-собой разумеющимися. Кроме того, стоимость в Карме изучения новых и улучшения имеющихся умений этих категорий в двое выше обычного (в том числе на этапе создания персонажа), также вполне возможно, что персонаж никогда не сможет выучить некоторые группы умений из этих категорий.

Низкая Болевая Устойчивость Low Pain Tolerance

Бонус: 9 очков Кармы

Персонажи с этим качеством особо чувствительны к боли; они получают модификатор ран -1 на каждые 2 клетки совокупного урона, вместо обычных 3 клеток. Это действует и на Физический и на Оглушающий урон.

Особая Примета Distinctive Style

Бонус: 5 очков Кармы

Персонаж с этим качеством имеет как минимум одну особенность внешности, манер или характера которую трудно забыть. Варианты Особой Приметы могут включать, но не сколько не ограничиваться: трудно скрываемые татуировки, акцент или особенности речи, странные привычки в одежде, шрамы, эмблемы банды или тюрьмы, кричащие нестандартные аугментации или неметачеловеческие модификации, вроде хвоста. Следует заметить, что необычное в одной среде может быть вполне обыденным в другой.

Вне зависимости от деталей Особой Приметы её обладателя легко запомнить. Любой пытающийся опознать, отследить или найти местоположение этого персонажа (или нарыть на него информацию на чёсом) получает модификатор набора кубиков соответствующей проверки +2. Если НИП совершает **проверку Памяти** (см. стр. 160) для определения того, что он вспомнил о персонаже уменьшите Сложность Порога на 1, до минимума в 1.

Эта особенность касается физического тела персонажа и не оказывает воздействия на астральный поиск. Это качество может быть взято только один раз. Это качество несовместимо с качеством Неприметность.

Плохая Репутация Bad Rep

Бонус: 7 очков Кармы

Персонаж имеет прочное и тёмное пятно на своей репутации. Он может быть бывшим копом Странствующего Рыцаря, известным своими особо жестокими методами борьбы с бегущими. Или на улицах поговаривают, что он убил одного из своей команды. Если он Пробуждённый и прибыл из загрязнённого региона его могут считать токсичным шаманом. И в целом неважно, виновен ли он в том что ему приписывают. Люди считают его виновным, и это накладывает отпечаток на отношение к нему. Независимо от причин, персонаж начинает игру с 3 очками Огласки (см. стр. 402), которые могут быть удалены только после конфронтации и разрешения источника плохой репутации. И только после этого от Плохой Репутации можно откупиться Кармой.

Предвзятость Prejudiced

Бонус: от 3 до 10 очков Кармы

Персонаж с этим качеством предвзято относится к определённой группе: металюди, Пробуждённые, не-метачеловеческие разумные создания или любая другая группа. Персонаж не просто нетерпим — он не скрывает

Предвзятость

Распространённость целевой группы	Ценность Кармы
Широкая (например, люди, металюди)	5 Кармы
Конкретная (например, Пробуждённые, техноманты, оборотни, аспектные маги)	3 Кармы

Степень	Ценность Кармы
Пристрастный (например, скрытый мета-фашист)	0 Кармы
Прямолинейный (например, обычный Гуманист)	2 Кармы
Радикальный (например, расовый шовинист)	5 Кармы

своих убеждений и может активно работать против тех кого не любит. В зависимости от степени своей предвзятости это качество может навлечь на персонажа беду, он слишком открыто выражает свои взгляды и вынужден сталкиваться с объектом своих предрассудков.

Бонус Кармы от этого качества меняется в зависимости от того, насколько обширна ненавистная группа, как часто персонаж сталкивается с её членами и степени ненависти к ним персонажа. За числами обратитесь к **таблице Предвзятости**.

При ведении дел с представителями ненавистной группы персонаж получает модификатор набору кубиков -2 за одну степень выраженности качества Предвзятость ко всем Социальным проверкам. Если частью встречи являются переговоры, цель получает модификатор +2 за каждый уровень качества Предвзятость. Так что если радикально предубежденный против Пробуждённых персонаж ведёт с ними переговоры, они получают -6 к своей проверке Переговоров, в то время как цель получает модификатор набора кубиков +6.

Симсенс Вертиго Simsense Vertigo

Бонус: 5 очков Кармы

Персонажи страдающие от Симсенс Вертиго испытывают чувство дезориентации при работе с дополненной реальностью, виртуальной реальностью или симсенсом (в том числе со смартлинками, симригами и визуальными каналами). Персонаж с этим качеством получает штраф к набору кубиков -2 на все проверки при взаимодействии с ДР, ВР и симсенсом.

Слабая Иммунная Система Weak Immune System

Бонус: 10 очков Кармы

Персонаж с этим качеством более подвержен болезням и инфекциям. Для каждой проверки Сопротивления увеличьте Силу любого заболевания на +2. Персонаж со Слабой Иммунной Системой не может иметь качеств Естественный Иммунитет и Устойчивость к патогенам/токсинам. Слабая Иммунная Система часто является следствием процедур иммуноподавления, применяемых в кибер-хирургии и био-генетике, так что разумно будет предположить, что персонажи прошедшие обширные модификации тела в нагрузку получат и это качество.

Смахивающий На Орка Ork Poser

Бонус: 6 очков Кармы

Под влиянием Гоблинского Камня или излишне переоценённых тенденций орксплортейшна, появляются люди и эльфы старающиеся выглядеть как орки. Разнообразные косметические биомоды — имплантированные клыки, стероиды, модификации гортани и т.д. - позволяют персонажу успешно смахивать на орка. Многие орки не слишком любят похожих на себя, но некоторые их терпят, будучи признательными за усилия. Так что раскрывший тайну персонажа орк может как стать к нему крайне враждебным, так и проявить готовность принять его в «семью», разумеется после соответствующего жёсткого ритуала доказывающего его «оркость». Также раскрытый персонаж также может заработать клеймо «предателя расы» от предвзятых людей/эльфов.

Качество Смахивающий На Орка могут брать только люди и эльфы.

Смахивающий На Эльфа Elf Poser

Бонус: 6 очков Кармы

Этот персонаж — человек, но хочет быть эльфом. Он как можно чаще тусуется с эльфами, разговаривает как эльф и изменяет свою внешность ради сходства с эльфами. Персонаж с этим качеством может пройти пластическую операцию ради получения эльфийских глаз и ушей, а потому могут сойти за эльфа и избежать негативных социальных модификаторов накладываемых на не-эльфа.

Настоящие эльфы считают Смахивающих На Эльфа раздражающими, многие люди — предателями, а другие метатипы, как правило, — жалкими. Если эльф раскрывает тайну персонажа, то скорее всего отнесётся к нему с презрением и враждебностью (см. **Таблица Социальных Модификаторов**, стр. 146). Раскрытый персонаж также может заработать клеймо «предателя расы» от предвзятых людей.

Качество Смахивающий На Эльфа могут брать только люди.

Социальный Стресс Social Stress

Бонус: 8 очков Кармы

Стали ли причиной лишения, травма или врождённые психологические особенности, но персонаж с качеством Социальный Стресс обременён эмоциями, мешающими нормально взаимодействовать с другими людьми. Должны быть обозначены конкретные причины и спусковые крючки Социального Стресса. Например, если травма вызвана виной выжившего после смерти близкого друга, неожиданная встреча похожего на потерянного друга повысит стресс. При использовании персонажем умений Лидерство или Этикет, уменьшите необходимое для получения глюка количество кубиков на 1 до минимума в 1. МИ должен сделать Социальные проверки для определения реакции персонажа на других людей для такого персонажа более сложными, особенно когда ситуация связана с причиной стресса.

Утрата Уверенности Loss of Confidence

Бонус: 10 очков Кармы

Что-то заставило персонажа потерять уверенность в себе и одном из своих умений. Он, будучи опытным декером не смог взломать сеть Стафер Снак или словил глюк на проверке Лазания и упал в мусорный бак — у любом случае, сейчас он сомневается в себе и своих способностях. При проверках пострадавшего умения персонаж получает модификатор набора кубиков -2. Если персонаж имеет специализацию в этом умении, он не может её использовать пока страдает от утраты уверенности. Умение выбранное персонажем для Утраты Уверенности должно быть важным для персонажа, которым он гордится и в которое вложился. В игровых терминах умение должно быть не ниже 4 рейтинга. Пока персонаж страдает утратой уверенности при проверках этого умения не может использоваться Грань.

Чувствительная Система Sensitive System

Бонус: 12 очков Кармы

У персонажа с этим качеством есть проблемы с совместимостью иммунной системы и кибернетических имплантатов. Все потери Сущности от кибервэра удваиваются. Биовэр, независимо от того, выращен ли он или сконструирован, отторгается телом персонажа. Для Пробуждённых и техномантов, не планирующих устанавливать имплантаты, это качество работает по другому. Пробуждённые и техноманты вполне способны управлять магией или резонансом, но более восприимчивы к Истощению или Затуханию. Такие персонажи должны пройти проверку Силы Воли (2) перед любой проверкой Истощения или Затухания. Провал этой проверки увеличит значение Истощения или Затухания этой конкретной проверки Истощения или Затухания на +2, поскольку проходящая сквозь тело энергия серьёзно повреждает Чувствительную Систему.

Этап пятый: Покупка умений

Основные атрибуты вашего персонажа уже готовы, теперь пришло время определить его умения, области где он может проявить свои таланты и навыки. О них говорит четвёртая колонка таблицы Приоритетов. Помните, что на данный момент игроки должны были распределить только 2 уровня приоритетов, так что они должны выбрать один для этой колонки.

Умения разбиты на 3 группы: Активные, Знания и Языки. Активные умения отвечают за физическую активность персонажа: пользоваться оружием, водить машину, убедительно лгать, произносить заклинания, регистрировать духов и так далее. Знания определяют то, что персонаж знает: как найти пристанище бегущих, устройство города, короткие пути, расположение уличных клиник, как идентифицировать банды и так далее. Языки показывают умение персонажа говорить, читать и понимать на определённых языках.

Что значат эти цифры

Первое число в колонке умений определяет количество очков умений которые персонаж может потратить на отдельные умения. Как правило, эти очки тратятся на Активные умения, хотя их можно потратить на Знания или Языки (см. ниже). Если на этом этапе вы не получили тех рейтингов умений на которые рассчитывали, не расстраивайтесь, в конце процесса создания персонажа вы сможете потратить на это Карму. На этом этапе приобретение нового умения или повышение на 1 рейтинг существующего стоит одно очко умений.

Второе число в столбце обозначает число очков которые персонаж может потратить на группы умений. Группы содержат сходные или однородные умения, покупаемые персонажем набором. После приобретения группы умений, персонаж считается получившим все отдельные умения группы на уровне рейтинга группы. Если персонаж во время игры желает поднять рейтинг одного умения из группы, он волен так поступить, но всю группу в целом можно улучшать, только если у всех умений группы одинаковый рейтинг. Очки группы умений не могут быть потрачены на отдельные умения и наоборот. Кроме того, на этом этапе умения группы не могут быть разбиты, так что нельзя улучшить отдельные умения из группы очками умений если была улучшена эта группа. (Обратите внимание, группы умений могут быть разбиты на **Этапе Семь: Трата оставшейся Кармы** (стр. 104).

Пример

Выбор качеств

Джеймс

На этапе планирования Джеймс уже решил, что желает получить качество Природная Закалка, за 10 очков Кармы. Посмотрев на остальные качества Джеймс решил взять для своего техноманта Аналитический Ум (5 очков Кармы) и Устойчивость к токсинам (слезоточивый газ, 4 очка Кармы). Общая цена качеств — 19 очков Кармы, из 25 доступных остаётся 6. Джеймс может выбрать Отрицательные Качества и увеличить Карму, чтобы потратить её в конце создания персонажа. Джеймс остановил свой выбор на Зависимости (Умеренная, ЛОЖь) на 9 очков Кармы, Иждивенцах (сожительница) на 6 очков и Предвзятости (Корпоративные рабы зарплаты, Широкая, Пристрастный) на 5 очков Кармы. Отрицательные качества дали ему 20 очков Кармы, таким образом на его счету сейчас 26 очков.

Его Качества распределены следующим образом:

Стартовая Карма: 25

Положительные качества	Стоимость Кармы	Отрицательные Качества	Бонус Кармы
Аналитический Ум	–5	Зависимость (Умеренная, ЛОЖь)	+9
Природная Закалка	–10	Иждивенцы (сожительница)	+6
Устойчивость к токсинам	–4	Предвзятости (Корпоративные рабы зарплаты)	+5
Оставшаяся стартовая Кама	**6**	**Общий бонус Кармы**	**20**

Текущая Карма: 26

Роб

Ранее Роб уже выбрал Исключительный Атрибут (Сила) на 14 очков и ГРЕшник (Государственный) за 5. Их сумма уменьшит Карму на 9 очков. Роб хочет взять качество ГРЕшник, поскольку идеей для персонажа-тролля является его прошлое в качестве солдата Соединенных Канадо-Американских Штатов. После этого Роб выбирает качество Быстрое Исцеление (3 очка Кармы) и один уровень Воли к Жизни (3 очка Кармы), что уменьшает его карму на 6 очков. Роб потратил 15 очков, осталось у него 10. Затем Роб выбирает Плохую Репутацию (на 7 очков) и два уровня Гремлинов (на 8 очков), что даёт ему 15 очков Кармы и теперь у него их снова 25, вот расчёты его трат:

Стартовая Карма: 25

Положительные качества	Стоимость Кармы	Отрицательные Качества	Бонус Кармы
Исключительный Атрибут (Сила)	–14	ГРЕшник (Государственный)	+5
Быстрое Исцеление	–3	Плохая Репутаця	+7
Воля к Жизни (1 уровень)	– 3	Гремлины (2 уровень)	+8
Оставшаяся стартовая Кама	**5**	**Общий бонус Кармы**	**20**

Текущая Карма: 25

Кира

На этом этапе создания персонажа Кира уже потратила свою Кармы на качества и Очки Силы. На первом этапе она выбрала качества Дух-Наставник (за 5 очков) и Сосредоточенная Концентрация (рейтинг 2, по 4 очка за рейтинг — всего 8). На втором этапе она решила потратить 10 очков Кармы на покупку 5 Очков Силы для сил адептов. К этому моменту она потратила 23 очка Кармы (5+8+10=23), и осталось только 2. Если Кира хочет потратить больше Кармы в конце, она должна взять отрицательные качества. Она выбрала следующие: Кодекс Чести (не убивать других эльфов, на 15 очков), Особая Примета (татуировки банды, на 5 очков) и Зависимость (Слабая, Блисс, 4 очка). Её духом-наставником Кира выбрала духа Моря. Также персонажу положен бонус призыва морских духов +2, о чём она делает запись в листе персонажа. Качества и оставившая Кармы персонажа Киры выглядят следующим образом:

Стартовая Карма: 25

Положительные качества	Стоимость Кармы	Отрицательные Качества	Бонус Кармы
Сосредоточенная Концентрация (уровень 2, по 4 очка за каждый)	–8	Кодекс Чести (Эльфы)	+15
Дух-Наставник (Море)	–5	Особая Примета (татуировки банды)	+5
Очки Сил Адепта (2)	–10	Зависимость (Слабая, Блисс)	+4
Оставшаяся стартовая Кама	**2**	**Общий бонус Кармы**	**24**

Текущая Карма: 26

При создании персонажа максимальное значение каждого его умения ограничено 6 (при получении качества Одарённый — 7). После создания персонажа можно поднять рейтинг каждого умения до 12 (при получении качества Одарённый — 13).

Все очки умений и групп умений должны быть потрачены во время создания персонажа. Эти очки не могут быть сохранены и потрачены после начала игры. Игрок должен убедиться, что взятые им отдельные умения не дублируются взятыми группами. Например, если игрок хочет взять умение Бег, но он уже приобрёл группу умений Атлетика, включающую в себя Бег, то он не должен приобретать умение отдельно.

Вместе с умениями игроки могут использовать свои очки доля приобретения **специализаций**. Специализация это часть умения в которое персонаж вложил дополнительное время и усилия, а потому ещё более умел. Например, если у вас есть умение Клинки, то вы можете специализироваться на аварийных ножах или топорах. Владение специализацией даёт вам бонус +2 к набору кубиков на проверках умения в пределах специализации.

При создании персонажа специализации идут по 1 очку умения за штуку. Отдельное умение не может иметь больше одной специализации. Однако по мере развития персонажа он сможет получить другие углублённые подготовки (к примеру, вы можете дополнить свом познания в топорах мастерством мечей) и так получить больше специализаций для одного умения. Специализации могут быть приобретены как на этом этапе, за очки умений, так и в конце создания персонажа, за Карму (см. **Развитие Персонажа**, стр. 109).

Специализации не могут быть приобретены для групп умений. Группы умений отображают обще понимание сходных умений, а не углублённое изучение конкретного предмета. Игрок может выбрать специализацию для конкретного умения группы, но с этого момента группа считается разбитой и все её умения должны рассматриваться отдельно. Кроме того, если специализация берётся умению из группы эту группу потом невозможно восстановить. Но на этапе Пять это сделать невозможно - разбить группу умений покупкой специализацией можно только на **Этапе Семь** (стр. 104).

Выживание на улицах зависит минимум от двух вещей: хорошо делать то что ты делаешь и иметь некие резервные умения на случай появления запаха керосина. Если вы собираетесь быть стрелком, вам бесспорно потребуются навыки владения оружием, но Проницательность позволит вам вовремя увидеть цели, Скрытность – избежать встречи с ними, а Первая Помощь — пригодится на случай получения пули в брюхо. Если вы маг, в первую очередь вам нужны

Чародейство, Контрчародейство и, может быть, Призыв, но Гимнастика поможет избежать атаки, Ловкость Рук полезна для незаметного освобождения охранника от магнитной карты. Если вы лицо, вам потребуется множество социальных умений, но вы сильно рискуете не имея боевых навыков на тот случай когда слов не хватит. Независимо от концепции вы должны продумать умения вашего персонажа в целом, получение выдающихся умений не должно нарушать баланс, ведь перекос в развитии может снизить ваши шансы на успех. Вы не сможете сразу получить все желаемые умения, но игра позволит по завершению миссии заработать Карму и потратить её на повышение ваших умений и атрибутов.

Для удобства общий перечень умений и групп умений приведёт в этом разделе. Полные описания умений и их специализаций можно найти в главе **Умения** (стр. 134).

Ограниченные умения

Некоторые умения не могут быть использованы любым персонажем. Умения основанные на Магии или Резонансе могут быть использованы только теми персонажами, которые имеют рейтинг атрибутов Магия или Резонанс. Без соответствующего атрибута персонаж не может изучать или использовать такие умения. Эти ограниченные умения перечислены в таблице Отдельные Умения на странице 159 в графах Магия и Резонанс.

Кроме того, аспектные маги могут использовать только одну категорию Магических умений (Волшебство, Призывание или Зачарование), в то время как маги и мистические адепты могут использовать весь спектр умений. Хотя многие таланты декеров схожи с применяемыми техномантами, они не могут применять основанные на Резонансе умения (Компиляция, Декомпиляция и Регистрация). О специфических ограничениях умений и о возможности применять конкретному персонажу конкретное умения рассказано в главе Умения (стр. 134).

Знания и Языки

Персонаж получает бесплатные очки Знаний и Языков в количестве равном [рейтинг Интуиции + рейтинг Логики] x2. Эти очки тратятся по тому же принципу что и остальные очки умений — 1 очко за 1 ранг умения.

В дополнение к очкам персонаж бесплатно получает один язык, его родной. На листе персонажа он отмечается буквой «Р» в поле рейтинга умения. Если ваш персонаж имеет качество Билингв, то может взять второй родной язык, также бесплатно.

Дополнительно приобретённые Языки имеют числовые рейтинги. Он показывает, насколько хорошо персонаж понимает и думает на этом языке. Если персонаж имеет как минимум 1 рейтинг в языке у персонажа есть шанс говорить и/или писать на этом языке, а также интерпретировать суть сказанного или прочитанного текста, хотя он и может упустить

Распространённые в 2075-ом Знания

- Каналы Чёрного Рынка
- Контрабандисты
- Пристанища бегущих
- Джонсоны
- Корпоративная безопасность
- Фиксеры
- Риггеры
- Организованная преступность
- Знание [Город]а
- Идентификация уличных банд
- Корпоративная политика
- Государственная политика
- Магическая теория
- Магические угрозы
- Химия
- Магические организации
- Драконы
- Паразоология
- Изъяны
- Выживание в дикой природе

Распространённые в 2075-м Языки

- Сперетель (эльфийский)
- Ор'Зет (орочий)
- Английский
- Японский
- Мандаринский
- Русский
- Французский
- Итальянский
- Немецкий
- Ацтланский Испанский
- Испанский
- Лакотский
- Дакотский
- Динэ (навахо)

Примеры категорий Знаний

Категория	Связанный атрибут	Примеры
Академические	Логика	Биология, Медицина, Теория Магии, Политика, Философия, Литература, История, Музыка, Паработаника, Паразоология
Занимательные	Интуиция	Современные симсенс-фильмы, популярные тридео-шоу, Мелочи 20-ого века, Эльфийское Вино, Городская Борьба, Боевой Байкинг, Поп-музыка
Профессиональные	Логика	Журнализм, Бизнес, Закон, Военная Служба
Уличные	Интуиция	Идентификация банд, Преступные организации, Маршруты контрабандистов, Скупщики краденого

некоторые нюансы. Чем выше рейтинг, тем лучше персонаж владеет этим языком. При создании персонажа он не может иметь рейтинг знания или языка выше 6. Связанным атрибутом Языков является Интуиция.

Есть четыре типа Знаний: Академические, Занимательные, Профессиональные и Уличные. В зависимости от категории соответствующая проверка идёт или по Язык+Интуиция или Язык+Логика. Такие проверки показывают, столько информации по конкретной теме есть у персонажа, чем больше набрано чистых успехов, тем больше персонаж знаком с предметом и тем большим объёмом знаний он владеет. Академические знания отображают информацию полученную путём формального образования, например, в школе, от преподавателя, в университете или из другого структурированного источника. Занимательные, это хобби, личный опыт или интересы конкретного персонажа. Профессиональные знания исходят от работодателя или профессиональной организации. Уличные включают все познания бегущего полученные во время жизни в тени, от цен на наркотики и политики банд, до скупщика краденного дающего лучшую цену (за большим количеством примеров обратитесь к таблице **Примеры категорий Знаний** (выше)). При покупке Знания персонаж должен указать к какой категории он относится, поскольку от этого зависит связанный атрибут (Интуиция или Логика). Иногда, Знание не принадлежит к одной категории однозначно. В таких случаях выберите категорию исходя из личности персонажа и особенностей использования персонажем Знания. Например, Знание Корпорации может быть Академическим, Профессиональным или Уличным, но если персонаж нео-анархист, то он скорее всего будет рассматривать его как познания о влияние корпораций на уличную жизнь, так что для этого персонажа оно Уличное.

Группы Умений и Отдельные Умения

Группы Умений

Притворство	Атлетика	Биотех	Ближний Бой	Призывание
Обман	Гимнастика	Кибертехнология	Клинки	Изгнание
Имитация	Бег	Первая Помощь	Дубинки	Связывание
Выступление	Плавание	Медицина	Безоружный Бой	Призыв
Взлом	**Электроника**	**Зачарование**	**Огнестрельное оружие**	**Влияние**
Кибербой	Компьютеры	Алхимия	Автоматы	Этикет
Радиоэлектронная Война	Железо	Артефакторика	Длинноствольное Оружие	Лидерство
Хакинг	Софт	Освобождение	Пистолеты	Переговоры
Инженерия	**Природоведение**	**Волшебство**	**Незаметность**	**Поручение**
Аэромеханика	Навигация	Контрчародейство	Маскировка	Компиляция
Автомеханика	Выживание	Ритуальное Чародейство	Ловкость Рук	Декомпиляция
Промышленная Механика	Выслеживание	Чародейство	Скрытность	Регистрация
Морская Механика				

Отдельные Умения

Ловкость

Стрельба из лука, Автоматы, Клинки, Дубинки, Искусство Побега, Экзотическое Рукопашное Оружие (Конкретное), Экзотическое Стрелковое Оружие (Конкретное), Артиллерия, Гимнастика, Тяжёлое Оружие, Замочник, Длинноствольное Оружие, Ловкость Рук, Пистолеты, Скрытность, Метательное Оружие, Безоружный Бой

Тело

Ныряние, Свободное Падение

Реакция

Пилотирование Аэрокосмических Кораблей, Пилотирование Воздушных Судов, Пилотирование Экзотических Машин (Конкретное), Пилотирование Наземных Машин, Пилотирование Шагателей, Пилотирование Водных Судов

Сила

Бег, Плавание

Харизма

Обращение с Животными, Обман, Этикет, Имитация, Преподавание, Запугивание, Лидерство, Переговоры, Выступление

Интуиция

Умелец, Чувствование, Маскировка (включая косметику и улучшения), Занимательные Знания, Языки, Навигация, Проницательность, Уличные Знания, Выслеживание

Логика

Академические Знания, Аэромеханика, Аркана, Оружейник, Автомеханика, Биотехнология, Химия, Компьютеры, Кибертехнология, Кибербой, Подрыв, Радиоэлектронная Война, Первая Помощь, Подделка, Промышленная Механика, Хакинг, Железо, Медицина, Морская Механика, Профессиональные Знания, Софт

Сила Воли

Астральный Бой, Выживание

Магия

Алхимия, Артефакторика, Изгнание, Связывание, Контрчародейство, Освобождение, Ритуальное Чародейство, Чародейство, Призыв

Резонанс

Компиляция, Декомпиляция, Регистрация

Пример

Выбор Умений

Джеймс

Джеймс выбрал Умения Приоритетом E, что даёт ему 18 очков умений. На этом уровне Джеймс не получает ни одного очка групп умений. Благодаря своему выбору Приоритета B в колонке Магия или Резонанс он уже получил два умения: Компиляция 4 и Регистрация 4. Глядя на список умений Джеймс счёл наиболее полезными Активными умениями: Автоматы 2, Компьютеры 3, Радиоэлектронная Война 1, Подделка 2, Хакинг 5, Железо 1, Проницательность 2 и Пистолеты 2.

На Знания и Языки Джеймс получает 16 бесплатных очков [(Интуиция 4 + Логика 4) x2 = 16]. Джеймс выбрал английский Родным языком, и что улицы научили персонажа азам японского. Игрок покупает следующие Знания: Дилеры ЛЖИ, Корпорации, Посредники, Местные Декеры, Местные Техноманты, Меры Безопасности Матрицы, Джонсоны, Нео-анархисты и Операционные Системы. Далее Джеймс распределил на рейтинги этих умений доступные очки. На данный момент персонаж Джеймса выглядит следующим образом:

Активные умения			
Автоматы	2	Компиляция	4
Компьютеры	3	Радиоэлектронная Война	1
Подделка	2	Хакинг	5
Железо	1	Проницательность	2
Пистолеты	2	Регистрация	4
Знания			
Дилеры ЛЖИ (Уличное)	2	Корпорации (Уличное)	2
Декеры (Уличное)	2	Фиксеры (Уличное)	1
Местные Техноманты (Уличное)	2	Меры Безопасности Матрицы (Занимательное)	2
Джонсоны (Уличное)	1	Операционные Системы (Занимательное)	2
Нео-анархисты (Уличное)	1		
Языки			
Английский	Р	Японский	1

Пример, прод.

Выбор Умений

Роб

Для умений своего персонажа, тролля-уличного самурая, Роб решил использовать уровень Приоритета С. Он получил 28 очков умений и 2 очка групп умений. Роб решил распределить оба очка групп умений на Атлетику. Поскольку его персонаж ориентирован на бой, Роб выбрал: Автоматы 5, Клинки 4, Компьютеры 1, Первая Помощь 2, Тяжёлое Оружие 1, Длинноствольное Оружие 3, Проницательность 1, Пилотирование Наземных Машин 2, Пистолеты 2, Метательное Оружие 2 и Безоружный Бой 5.

За свои значения Интуиции и Логики Роб получает 12 бесплатных очков на покупку Знаний и Языков. Своими Знаниями Роб выбрал: город Бисмарк, Воинские Уставы СКАШ, СКАШ, Посредники и Прибежища Бегущих.

Роб решил, что его персонаж служил недалеко от границы СКАШ с Сиу. Так персонаж смог немного выучить Дакотский и познакомился с Нацией Сиу. Родной язык персонажа — английский.

После распределения очков умений в соответствии с концепцией, умений персонажа Роба выглядят так:

Активные умения			
Группа умений Атлетика	2	Автоматы	5
Клинки	4	Компьютеры	1
Первая Помощь	2	Тяжёлое Оружие	1
Длинноствольное О.	3	Проницательность	1
Пилот. Наземных Маш.	2	Пистолеты	2
Метательное Оружие	2	Безоружный Бой	5
Знания			
город Бисмарк (Профессиональное)	2	Воинские Уставы СКАШ (Профессиональное)	3
Фиксеры (Уличное)	1	Прибежища Бегущих (Уличное)	1
Нация Сиу (Профессиональное)	2	Уличные Клиники (Уличное)	2
Языки			
Английский	Р	Дакотский	1

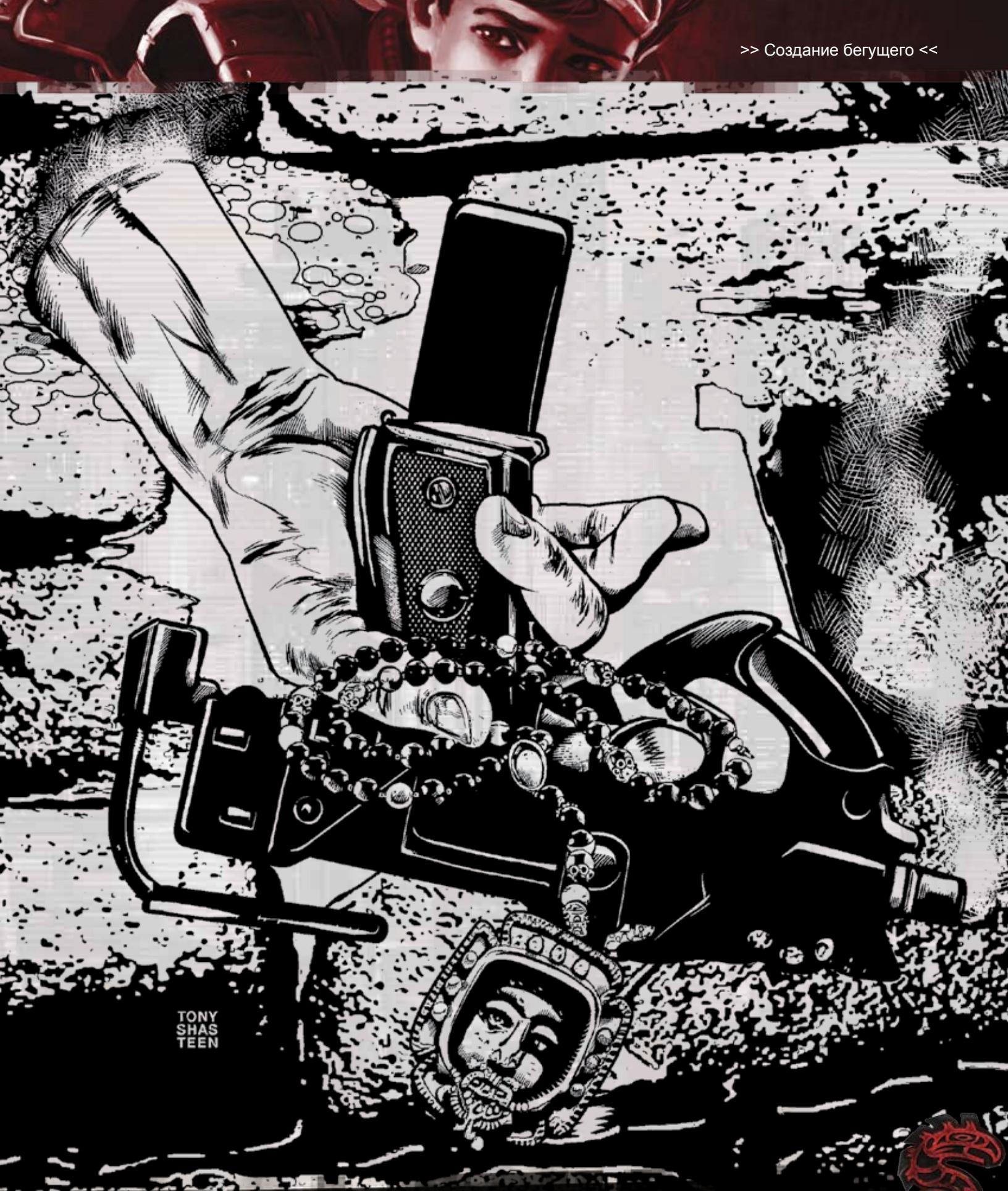
Кира

Кира намерена быть лицом группы, так что ей потребуется сочетание боевых и социальных умений. Поскольку она выбрала строку А в колонке Магия и Резонанс у неё уже есть умения Контрчародейство 5 и Чародейство 5. Для умений она выбирает приоритет С. Как и Роб, Кира получает 28 очков умений и 2 очка групп умений. Кира решает потратить очки групп умений на Призывание. Потом она выбирает для своего персонажа следующие умения: Чувствование 2, Автоматы 4, Компьютеры 1, Обман 4, Этикет 2, Замочник 2, Переговоры 4, Проницательность 3, Пилотирование Наземных Машин 2 и Пистолеты 3. Теперь пришла время решить, какие её умения будут улучшены силами адепта. Свою Повышенную Точность [Умение] она назначила на Автоматы, а Усиленная Эффективность [Умение] на Пистолеты.

За рейтинги Интуиции и Логики персонаж Киры получил 14 очков на Знания и Языки [(4 + 3) x2 = 14]. Она выбрала следующие умения: Посредники 1, Тактика Органов Правопорядка 2, Организованная Преступность 2, Уличные Наркодилеры 2, Распознание Уличных Банд 3 и Политика Уличных Банд 3. Родной язык персонажа — Английский, также она немного знает Сперетель, эльфийский язык, распространённый в Тир Тейгирне и Тир на Hore.

Активные умения			
Чародейство	5	Контрчародейство	5
Гр. ум. Призывание	2	Автоматы	4
Этикет	2	Пистолеты	3
Проницательность	3	Компьютеры	1
Обман	4	Замочник	2
Переговоры	4	Чувствование	3
Пилот. Наземных Маш.	2		
Знания			
Фиксеры (Уличное)	1	Тактика Органов Правопорядка (Уличное)	2
Организованная Преступность (Уличное)	1	Уличные Наркодилеры (Уличное)	2
Распознание Уличных Банд (Уличное)	3	Политика Уличных Банд (Уличное)	3
Языки			
Английский	Р	Сперетель	2

Силы адепта	Цена
Повышенная Точность (Автоматы)	.25
Усиленная Эффективность (Пистолеты)	.5
Повышенный Потенциал (Социальный)	.5
Мистическая Броня (1 уровень)	.5
Контроль Голоса (1 уровень)	.25


TONY
SHAS
TEEN

Этап шестой:
Трата ресурсов

Игроки должны назначить один уровень Приоритет Ресурсам. Это определит, сколько денег персонаж может потратить на снаряжение для надирания задниц и место для пьянки по разбитому сердцу. Доступная экипировка находится в главе **Уличное Снаряжение** (стр. 454). На этом этапе вы совершенствуете персонажа только тратой денег, все манипуляции Кармой откладываются до **Этапа седьмого: Трата оставшейся Кармы**.

Персонажу нужно потратить большое количество нюйен, в конце этого этапа он может добавить до 5.000 нюйен к своим **начальным нюйенам** (стр. 101). Все нюйены превышающие 5.000 теряются и не могут быть восстановлены. Хотя на этом этапе нюйены не могут быть конвертированы в Карму, если персонаж нуждается в больших средствах чем имеет, он может обменять Карму на нюйены. Персонаж может обменять до 10 очков Кармы на нюйены курсу 2.000 нюйен за 1 очко Кармы, таким образом персонаж может получить до 20.000 нюйен.

Если игрок желает начать игру с более чем 5,000 нюйен (неважно, имеет ли он их), напомните ему о некоторых довольно важных для бегущего в тени предметах. Во первых ему весьма пригодится комлинк (стр. 482), позволяющий оставаться на связи с командой и худо-бедно защищать снаряжение от враждебных хакеров. Фальшивый ГРЕх (стр. 396) так же как и фальшивые лицензии помогут отвязаться от служителей закона и такие действия как покупка билета на автобус или оплата счёта баре будут не столь рисковыми. Другие идеи о трате денег вы можете найти во врезке Чек-лист снаряжения.

Имейте в виду, при покупке снаряжения есть три ограничения. Во-первых, при покупке аугментаций, таких как кибервэр и биовэр, рейтинг каждого атрибута (Физического или Ментального) не может получать бонус от аугментаций более +4. Если поднимаемый атрибут не достиг расового лимита, то атрибут может быть поднят естественным путём, с помощью Кармы, но ни одно очко от аугментаций не может давать бонус выше чем +4. Во-вторых, при стандартном создании персонажа игроки ограничены максимальным рейтингом Доступности 12, и рейтингом устройства 6. После окончания создания персонажи могут приобретать снаряжение с более высокой Доступностью (стр. 454) и рейтингом устройства. И наконец, в-третьих, даже если снаряжение и находится в установленных рамках, оно всё равно должно быть одобрено МИ.

Чек-лист снаряжения

Что обязательно нужно персонажу?

- Оружие (Стрелковое, Рукопашное), стр. 461
- Боеприпасы, стр. 476
- Одежда и броня, стр. 479
- Кибервэр/биовэр, стр. 497
- Комлинк, стр. 482
- Фальшивые ГРЕхи, фальшивые лицензии, стр. 486
- Кибердека, стр. 482
- Программы, стр. 263
- Инструменты, стр. 497
- Устройства для взлома и проникновения, стр. 492
- Экипировка для слежки, стр. 484
- Уровень Жизни, стр. 403
- Транспорт, стр. 409
- Дроны (обычно для риггеров), стр. 513
- Биотех, стр. 495
- Маскировка, стр. 493
- Датчики и сенсорные усовершенствования, стр. 490
- Магические припасы (фоки, материалы для ритуалов, алхимические заготовки), стр. 509
- Сертифицированные кредстики (для дополнительных денег), стр. 486
- Контракт ДокФургон, стр. 496

Кибервэр и биовэр

Наиболее распространёнными аугментациями для повышения атрибутов персонажа являются кибервэр и биовэр (стр. 497). Кибервэр имплантируется в тела металюдей, либо повышая производительность существующих органов, мышц и систем, либо заменяя части тела на полностью искусственные, возможности которых превышают натуральные. Биовэр, напротив, живой, клетки его выращены в лабораториях и сконструированы для работы в телах металюдей, улучшая природные возможности и добавляя возможности непредусмотренные природой. Обычно, кибервэр потребляет больше Сущности, чем биовэр. Но биовэр много дороже.

Обратите внимание, получение персонажем кибервэра или биовэра может аннулировать тот или иной расовый бонус. Например, если персонаж-эльф покупает киберглаза, его естественное сумеречное зрение удаляется и заменяется на все атрибуты киберглаз. Если игрок желает сохранить сумеречное зрение, то он должен выбрать киберглаза с модификацией сумеречное зрение. Таким же образом ортокожа заменяет природную крепкую кожу тролля, так что после получения ортокожи персонаж более не получает +1 к кожной брони.

Существует четыре градации кибервэра и биовэра: обычный, альфавэр, бетавэр и дельтавэр (см. стр. 497). При создании персонажа доступен только стандартный вариант и альфавэр.

Кибервэр и биовэр подходит не для всех. Физиология пользователей магии и техномантов плохо реагирует на сопровождающую эти аугментации потерю Сущности. В терминах игры это означает, что потеря любой частицы Сущности снижает рейтинг Магии или Резонанса на 1. Это значит, что если маг с Магией 5 решил купить и установить киберглаза (рейтинг 4), его Сущность уменьшится с 6 до 5,5 за счёт свойств киберглаз, также маг потеряет целое очко Магии, что сделает рейтинг атрибута Магия равным 4. Затем персонаж может потерять ещё 0,5 очка Сущности, снижая её до 5, без ущерба для Магии, но если Сущность уменьшится ниже 5, параметр Магия потеряет ещё одно очко.

Именно по этому столь небольшое число пользователей магии и техномантов использует кибервэр и биовэр. Слишком большое число аугментаций может снизить рейтинги Магии и Резонанса до 0. Для получения дополнительной информации обратитесь к разделам **Потеря Магии** (стр. 302) и **Потеря Резонанса** (стр. 270).

Усиления атрибутов кибервэром или биовэром не учитываются при подсчёте таких вещей как очки Знаний или Контактов. Однако другие игромеханические характеристики, как Инициатива и Врождённые Пределы модифицируются аугментациями, а значит эти бонусы должны быть учтены на **Этапе восемь: Окончательные цифры** (стр. 106). При расчёте Социального предела используется Сущность, в этом случае округлите вашу оставшуюся Сущность вниз до ближайшего целого числа.

Аугментации должны быть указаны на листе персонажа. Рейтинг должен быть добавлен к натуральному рейтингу атрибута и записан рядом с ним в скобках, для указания на постоянное увеличение рейтинга. Например, персонаж с натуральной Силой 4 и биовэром мускульная аугментация 2 записывает свой атрибут следующим образом: Сила 4 (6).

Уровень Жизни

Уровень Жизни определяет как персонаж живёт и его ежемесячные расходы на выживание. Живёт ли персонаж скваттером в разрушенном здании? Шарится ли по помойкам? Обитает в обшарпанной квартире? Или персонаж ухитрился обзавестись собственным домом? В зависимости от ответов на эти вопросы уровень жизни персонажа может быть: Бездомным, Скваттер, Низким, Средним, Высоким или Роскошным. Более подробную информацию о уровне жизни можно найти на странице 403.

Стартовые нюйены

Из доступных при создании персонажа средств в игру переносятся не более 5,000 неизрасходованных нюйен. Остальные стартовые нюйены определяются уровнем жизни персонажа по формуле указанной в Таблице стартовых нюйен. Игрок бросает соответствующее число кубиков а затем применяет модификатор уровня жизни персонажа. Результат добавляется к любым оставшимся после покупки снаряжения средствам персонажа.

Стоимость Уровня Жизни

Уровень Жизни	Цена
Бездомный	Бесплатно
Сквотер	500¥
Низкий	2,000¥
Средний	5,000¥
Высокий	10,000¥
Роскошный	100,000¥

Стартовые нюйены

Уровень Жизни	Стартовые нюйены
Бездомный	1к6 x 20¥
Сквотер	2к6 x 40¥
Низкий	3к6 x 60¥
Средний	4к6 x 100¥
Высокий	5к6 x 500¥
Роскошный	6к6 x 1,000¥

Пример

Покупка снаряжения

Джеймс

Джеймс назначил Ресурсам уровень Приоритета А. Он дал игроку 450,000 нюйен на покупку снаряжения. Вот что он приобрёл:

Предмет	Цена	Предмет	Цена
Дефинс EX Шокер	210¥	Глушилка, область (рейтинг 4)	800¥
Ческа Чёрный Скорпион	270¥	Глушилка, направленная (рейтинг 6)	1,200¥
Арес Крестоносец II	830¥	10 фальшивых ГРЕхов (рейтинг 4)	100,000¥
ХК-227	730¥	10 фальшивых лицензий (оружейная, рейтинг 4)	8,000¥
Скрытая кобура (2)	300¥	Гоглы (Ёмкость 6)	300¥
Глушители (3)	1,500¥	Модификация сумеречное зрение	500¥
Дротики тазера (100)	5,000¥	Модификация смартлинк	2,000¥
Обычные боеприпасы (1,000 патронов)	2,000¥	Компенсация вспышек	250¥
Разрывные боеприпасы (500 патронов)	40,000¥	Визуальный канал	25¥
Шоковые боеприпасы (80 патронов)	6,400¥	Ушные вкладыши (Ёмкость 3)	150¥
Бронебойные патроны (300 патронов)	36,000¥	усиление слуха 2	1,000¥
Светошумовая граната (5)	500¥	избирательный звуковой фильтр 1	250¥
Костюм-хамелеон	1,700¥	Портативный сканер (Ёмкость 2, атмосферный сенсор 3, сканер кибервэра 3)	800¥
Бронекуртка с/ сопротивлением огню 4	2,000¥	2 Аптечки (рейтинг 6)	3,000¥
Бронеодежда	450¥	5 расходников аптечки	500¥
Комлинк Трансис Авалон с/ симмодулем	5,100¥	Видчипы (5)	100¥
Арес Родмастер	52,000¥	Эмочипы (5)	250¥
Троды	70¥	6 запасных обойм	30¥
Супер платиновый контракт ДокФургона (1 год)	100,000¥	Средний уровень жизни (12 месяцев)	60,000¥
Низкий уровень жизни (приют, 3 месяца)	6,000¥	Перенесённые нюйены	4,995¥
Всего			**425,005¥**
Стартовые нюйены: Средний Уровень Жизни (4к6 х 100) + 4,995¥ = 7,195¥			

Перенесённые им в игру 4,995 нюйен плюс его стартовые нюйены дают ему 7,195 нюйен на начало игры.

Пример, прод.

Покупка снаряжения

Роб

Приоритет Роба в Ресурсах D, что даёт ему 50,000 на покупку снаряжения. Для персонажа Роба это более затратно, поскольку он тролль и вынужден платить на 100% больше за уровень жизни. Роб решает потратить больше нюйен и конвертировать 10 очков Кармы в 20,0000 нюйен, что поднимает его платёжный фонд до 70,000. Это оставляет для последующего улучшения персонажа только 15 очков Кармы.

Снаряжение уличного самурая Роба выглядит так:

Предмет	Цена	Предмет	Цена
ФН ХАР	1,500¥	1 фальшивый ГРЕх (рейтинг 4)	10,000¥
Кольт Кобра ТЗ-120	660¥	1 фальшивая лицензия на оружие (рейтинг 4)	800¥
Арес Хищник V	725¥	Сертифицированный кредстик, серебряный	20¥
Катана	1,000¥	Комлинк Ренраку Сенсей	1,000¥
Кастет (жёсткие перчатки)	100¥	Осколочно-фугасные гранаты (3)	300¥
Бронекуртка (с/ непроводящая 4)	2,000¥	Разрывные боеприпасы (50 патронов)	400¥
Усилители реакции 2	26,000¥	Экспансивные боеприпасы (20 патронов)	140¥
Обычные боеприпасы (300 патронов)	600¥	9 запасных обойм	45¥
Светошумовая граната (5)	500¥	Низкий уровень жизни (3 месяца; цена увеличена на 100%)	12,000¥
Линзы [Ёмкость 2, с/ усиление зрения 2]	1,400¥	Укрепление костей (пластик)	8,000¥
Перенесённые нюйены: 2,785¥		**Всего: 70,000¥**	
Стартовые нюйены (3к6 x 60) + 2,785¥ = 3,505¥			

Кира

У Киры остался Приоритет Е. Соответственно на снаряжение у неё есть только 6,000 нюйен. Она решает потратить 10 очков Кармы на получение 20,000 нюйен, что даёт ей капитал в 26,000. Это оставляет для последующего улучшения её персонажа только 16 очков Кармы. Её покупки следующие:

Предмет	Цена	Предмет	Цена
Браунинг Ультра Пауэр	640¥	Фальшивая лицензия на магию (рейтинг 3)	600¥
Узи IV	450¥	Стейр ТМП	350¥
Бронекуртка	1,000¥	Обычные боеприпасы (200 патронов)	400¥
Комлинк Ренраку Сенсей	1,000¥	Автоотмычка (рейтинг 3)	1,500¥
Ямаха Гроулер	5,000¥	Фальшивая лицензия на оружие (рейтинг 3)	600¥
Блисс (5 доз)	75¥	Минигорелка	250¥
Низкий уровень жизни (2 месяца)	4,000¥	Гелевые боеприпасы (70 патронов)	175¥
Фальшивый ГРЕх (рейтинг 3)	7,500¥	Сертифицированный кредстик, серебряный	20¥
Фальшивая лицензия на вождение (рейтинг 4)	800¥		
Всего: 26,000¥		**Перенесённые нюйены: 1,640¥**	
Стартовые нюйены (3к6 x 60) + 1,640¥ = 2,225¥			

Этап седьмой:
Трата оставшейся Кармы

Этот этап является последним шансом игрока довести своего персонажа до ума перед окончательными подсчётами. На данный момент игрок уже должен достаточно хорошо представлять себе предысторию персонажа и том что он от персонажа хочет. Вся оставшаяся Карма теперь может быть вложена в шлифовку недоработок персонажа, получение или повышение умений, покупку дополнительных заклинаний, приобретение связанных духов, привязывание используемых на начало игры фоков, получение контактов и так далее. Обратитесь к таблице Дополнительные покупки и ограничения чтобы уточнить имеющиеся ограничения покупки предметов за Карму. Если игрок хочет оставить запас Кармы для последующего использования в течении игры он может это сделать, но не более 7 очков Кармы. При повышении умений и атрибутов имейте в виду ограничения при создании персонажа: только один атрибут может достигнуть природного лимита, а снаряжение ограничено Доступностью 12, и Рейтингом Устройства 6. Эти правила применяются и при трате Кармы.

При трате Кармы на повышение умений и атрибутов обратитесь к правилам улучшения персонажа в разделе **Развитие Персонажа** на странице 109.

Примеры Контактов

- Продавец оружия
- Контрабандист
- Бандит
- Корпоративный раб зарплаты
- Фиксер
- Талисмонгер (продавец магических товаров)
- Продажный патрульный
- Риггер
- Механик
- Уличный док

Контакты

Контакты являются жизненно важной частью жизни бегущего в тени. Контакт могут продать незаконные и трудно разыскиваемые предметы, сообщить о потенциальной работе, знать кого-то, кто знает кого-то, кто знает то, что нужно бегущему, или быть в курсе планировки хорошо охраняемого корпоративного объекта. Некоторые контакты могут дать доступ к весёлым веществам, купить краденное, а то и внести залог за угодившего в обезьянник Одинокой Звезды бегущего. Наличие широкого спектра контактов может быть ценной инвестицией. Каждый бегущий получает бесплатную Карму для траты на начальные контакты. Эта Карма равна рейтингу Харизмы персонажа x3.

Каждый контакт имеет рейтинг Связи и рейтинг Лояльности. Любые покупаемые игроком контакты должны иметь как минимум рейтинг 1 в Связи и рейтинг 1 в Лояльности. Связь отображает имеющиеся в контакта кругозор и влияние, как в тенях так и в мире в целом, то есть его возможность добиваться своего и получать желаемый результат. Лояльность отображает верность контакта бегущему и сколько неприятностей контакт может выдержать ради персонажа. При

Дополнительные покупки и ограничения

Предмет	Цена в Карме (при создании персонажа)	Ограничения
Связанные духи	1 очко Кармы за услугу (Мощь духа равна рейтингу атрибута Магия персонажа)	Максимальное количество связанных духов равно Харизме
Комплексные формы	4 очка Кармы за комплексную форму	Максимальное количество комплексных форм при создании персонажа равно Логике
Заклинания	5 очка Кармы за каждое заклинание	Максимальное количество заклинаний/ритуалов/заготовок при создании персонажа равно рейтингу Магия x2
Связанные фоки	Различная; см. цену связанных фоков на стр. 348	Максимальная общая Мощь всех связанных фоков при создании персонажа равна рейтингу Магия x2
Контакты	1 очко Кармы за каждое очко рейтинга Связи, 1 очко Кармы за каждое очко рейтинга Лояльности (т.е. минимум = 2)	При создании персонажа ни один контакт не может стоить дороже 7 очков Кармы. Количество приобретаемых контактов не ограничено.
Зарегистрированные спрайты	1 очко Кармы за задачу (Уровень духа равен рейтингу атрибута Резонанс персонажа)	Максимальное количество зарегистрированных духов равно Харизме

Пример

Последние шаги

Джеймс

Джеймс готов потратить последние 26 очков Кармы на своего персонажа. Игрок заметил отсутствие важных умений: Программы и Кибербой. Посмотрев в таблицу Повышение умений за Карму (стр. 113), Джеймс решает взять умения Программы и Кибербой рейтинга 2. Это будет стоить ему 6 очков Кармы за каждое (за первое очко 2 очка Кармы и за второе очко 4 очка Кармы). Джеймс заносит эти изменения в лист персонажа, вычитая 12 очков Кармы из его фонда. С оставшимися 14 очками Кармы Джеймс решает вложить 4 очка в повышение Радиоэлектронной Войны до 2, затем покупает комплексную форму (Выброс Резонанса) за 4 очка. Джеймс тратит свои последние 6 очков Кармы на регистрацию 2-х спрайтов (спрайт взлома и спрайт разрыва) с 3-я задачами у каждого, уровень спрайтов равен резонансу персонажа — 6. Вот последняя версия его активных умений, комплексных форм и спрайтов:

Активные умения			
Автоматы	2	Компиляция	4
Компьютеры	3	Кибербой	2
Радиоэлектронная Война	2	Подделка	2
Хакинг	5	Железо	1
Проницательность	2	Пистолеты	2
Регистрация	4	Программы	2
Комплексные формы			
Чистильщик		Редактор	
Выброс Резонанса			
Зарегистрированные спрайты (по 3 задачи у каждого)			
Спрайт взлома (Уровень 6)		Спрайт разрыва (Уровень 6)	

Сейчас Джеймсу необходимо определить Контакты. Исходя из значения Харизмы персонажа Джеймс имеет 9 очков на Лояльность и Связи контактов. Игрок решил, что его персонаж нео-анархист. Контактами персонажа будут: лейтенант нео-анархистов, фиксер и скупщик краденого. Джеймс распределил 4 очка на лейтенанта нео-анархистов, 2 на скупщика краденого и 3 на фиксера, а именно:

Контакт	Связи	Лояльность
Лейтенант нео-анархистов	2	2
Скупщик краденого	1	1
Фиксер	2	1

Роб

У уличного самурая Роба осталось 16 очков Кармы, и поскольку Роб знает, что не может позволить себе поднять какой либо атрибут, игрок обращает своё внимание на активные умения. Роб отчаянно нуждается в высокой Проницательности. И он тратит 4 очка Кармы на повышение Проницательности до 2. Также Роб хочет поднять Тяжёлое Оружие с 1 до 2. Это также стоит 4 очка Кармы, оставив его с 8. Роб решает поднять своё умение Первая Помощь с 2 до 3. Это стоит 6 очков Кармы. У игрока остаётся только 2 очка Кармы и он решает поднять Дакотский Язык с 1 до 2. Умения персонажа Роба выглядят так:

Активные умения			
Группа умений Атлетика	2	Автоматы	5
Клинки	4	Первая Помощь	3
Компьютер	1	Тяжёлое Оружие	2
Длинноствольное Оружие	3	Проницательность	2
Пилот. Наземных Машин	2	Пистолеты	2
Метательное Оружие	2	Безоружный Бой	5
Языки			
Английский	Р	Дакотский	2

За Харизму своего персонажа 3, Роб получает 9 очков Кармы на Контакты. Они просты:

Контакт	Связи	Лояльность
Уличный док	3	2
Фиксер	2	2

Кира

Кира также имеет 16 очков Кармы для улучшения своего персонажа. Она увеличивает рейтинг Этикета с 2 до 3 за 6 очков Кармы, что оставляет всего 10. Кира решает начать игру с двумя связанными духами — духом Воды и духом Зверя — каждый из которых способен на 4 услуги. Это стоит 8 очков Кармы. Души имеют рейтинг Мощи равный рейтингу Магия персонажа — 6. Кира решает оставить 2 очка Кармы на игру. Её умения выглядят так:

Активные умения			
Чародейство	5	Контрчародейство	5
Гр. умений Призывание	2	Автоматы	4
Этикет	3	Пистолеты	3
Проницательность	3	Компьютеры	1
Обман	4	Замочник	2
Переговоры	4	Чувствование	3
Пилот. Назем. Машин	2		
Связанные духи (4 услуги)			
Дух Воды (Мощь 6)		Дух Зверя (Мощь 6)	

Продолжение следует

Пример, прод.

Кира может потратить на контакты 18 очков Кармы (Харизма 6 x3). Поскольку она связана с Древними, исключительно эльфийской го-бандой, она решает взять два контакта с ними — лейтенанта и неприметного члена банды. Также персонаж Киры нуждается в наркоторговце, в связи со слабой зависимостью от блисса, талисмонгере для приобретения магических товаров и уличном доке, знающим как работать с Пробуждёнными. Выбранные контакты таковы:

Контакт	Связи	Лояльность
Лейтенант Древних	3	3
Член Древних	1	2
Наркодиллер	1	1
Талисмонгер	2	1
Уличный док	3	1

Лояльности 1 и 2, у Контакта с персонажем чисто деловые отношения. Без всякого зазрения совести контакт повернётся спиной к персонажу, отношение контакта к персонажу сильно зависят от возможной прибыли. При более высоком рейтинге Лояльности контакт сильнее привязан к персонажу и их связывают более личные отношения (т.е. дружба) и контакт более склонен пойти на риск и поступиться своими интересами ради персонажа. Специальные правила использования Контактов находятся на странице 420.

Этап восьмой:
Окончательные подсчёты

В данный момент персонажи практически созданы, остаётся лишь вычислить несколько производных характеристик и герои готовы к употреблению. Поскольку многое зависит от аугментаций, стоит дождаться окончательного решения о умениях и атрибутах перед последними подсчётами.

Как рассказывалось ранее, Инициатива определяет порядок действий персонажей в бою. Также Инициатива определяет, застигнут ли персонаж врасплох. Набор проверки состоит из суммы Интуиции и Реакции. Аугментированные и неаугментированные атрибуты должны быть сложены и записаны как атрибуты, причём натуральные атрибуты записывают просто числом, а аугментированная версия указывается рядом в скобках. Также не забудьте указать имеющийся у персонажа Кубик Инициативы, все персонажи начинают к 1 (записывается как 1к6) и могут получить дополнительные от аугментаций. Они должны быть записаны после Рейтинга Инициативы, запись выглядит примерно так: 9 (11) + 2к6.

Существует также Матричная Инициатива, для оказавшихся в Матрице и Астральная Инициатива, для пользователей магии и духов в астральном пространстве. Матричная Инициатива зависит от способа подключения хот-сим или колд-сим. Смотрите подробности о **Астральной Инициативе** на странице 344 и **Матричной Инициативе** на странице 247.

Врождённые пределы персонажа есть его физические или психологические ограничения, они есть у всех персонажей. Для более подробной информации обратитесь к разделу **Проверки и Пределы** (стр. 48). Формула для расчёта пределов приведены в таблице **Окончательные Подсчёты**. Для расчёта Социального предела округлите Сущность вверх.

Каждый персонаж имеет Счётчик Состояния, показывающий игроку сколько Физического и Оглушающего урона может выдержать персонаж пока не упадёт без сознания. Формулы для этих расчётов также приведены в таблице **Окончательные Подсчёты**. Для получения подробной информации об использовании Счётчика Состояния обратитесь к разделу **Урон** на странице 179.

В Матрице техноманты обладают **Живой Персоной**. Персона эта обладает специфическими атрибутами, использующимися вместо обычных физических и ментальных атрибутов. Информация о Живой Персоне находится на странице 271.

Чек-лист создания персонажа

Что бы убедиться, что ваш персонаж готов действовать с минимумом сложностей и хлопот, вот что нужно помнить при конструировании бегущего в тени.

- Убедитесь, что выбрали каждую строку из **таблицы Приоритетов** только одни раз.
- Не забудьте отметить **все расовые модификаторы персонажа** (тепловое зрение, сумеречное зрение) на листе персонажа.
- Убедитесь, что **вы воспользовались очками Специальных атрибутов**, полученными за метатип, для поднятия Грани и/или Магии/Резонанса.
- Убедитесь, что вы **потратили все ваши очки атрибутов**. При создании ваш персонаж может достичь натурального расового лимита (или, при наличии качества Исключительный Атрибут, на единицу выше) только в одном атрибуте. Это правило не распространяется на Грань, Магию и Резонанс. Они могут достигнуть максимума, если конечно у персонажа хватит на это очков.
- Дважды проверьте, что вы **записали в лист персонажа все преимущества** полученные из колонки Магия и Резонанс (если они есть). Аспектные маги могут получить умения только одной выбранной группы (Волшебство, Призывание или Зачарование). Мистические адепты не получают, как простые адепты, бесплатных очков Силы, а должны приобретать их по курсу 5 очков Кармы за 1 очко Силы.
- **Посмотрите выбранные качества и внесите все необходимые изменение в свою статистику.** Убедитесь, что вы указали все бонусы и штрафы в листе персонажа.
- **Проверьте, что вы потратили все свои очки умений и групп умений** на Активные умения, Знания и Языки. Убедитесь, что взяли все желаемые специализации. Осмотрите группы умений и отдельные умения на предмет дублирования.
- **Осмотрите приобретённое снаряжение**. Убедитесь, что вы приобрели всё что хотели, дважды проверьте всё что могли забыть (комлинки, кибердеки, боеприпасы, транспорт, уровень жизни, фальшивые ГРЕхи и лицензии и прочее). Если вы играете дварфом или троллем, убедитесь, что приняли во внимание свои модификаторы стоимости снаряжения. Вы можете обменять до 10 очков Кармы в нюйены (до 20,000 нюйен). Вы можете перенести из ваших ресурсов и добавить к стартовым средствам до 5,000 нюйен.
- **Убедитесь, что вы рассчитали свою Сущность, Инициативу, Врождённые Пределы и приобретённые контакты.**
- **Просмотрите расход своей Кармы** и, если хотите, **потратьте оставшуюся**. Помните, вы можете перенести из создания персонажа в игру не более 7 очков Кармы.

Окончательные Подсчёты

Характеристика	Формула	Бонусы аугментаций
Инициатива	(Интуиция + Реакция) + 1к6	Добавьте соответствующий атрибут и бонусы Кубиков Инициативы
Астральная Инициатива	(Интуиция х 2) + 2к6	—
Матричная Инициатива ДР	(Интуиция + Реакция) + 1к6	—
Матричная Инициатива ВР (Колд-сим)	(Обработка Данных + Интуиция) + 3к6	—
Матричная Инициатива ВР (Хот-сим)	(Обработка Данных + Интуиция) + 4к6	—
Врождённые Пределы	Сложите нужные атрибуты, расчёты ниже	—
Ментальный	[(Логика х 2) + Интуиция + Сила Воли] / 3 (округление вверх)	—
Физический	[(Сила х 2) + Тело + Реакция] / 3 (округление вверх)	—
Социальный	[(Харизма х 2) + Сила Воли + Сущность] / 3 (округление вверх)	—
Клетки Счётчика Состояния	Подсчитываются ниже	—
Физический	[Тело / 2] + 8	Добавьте бонусы Тела до подсчёта, результат округлите вверх
Оглушающий	[Сила Воли / 2] + 8	Добавьте бонуса Силы Воли до подсчёта, результат округлите вверх
Переполнение	Тело + бонусы аугментаций	
Живая Персона		—
Атака	Харизма	—
Обработка Данных	Логика	—
Рейтинг Устройства	Резонанс	—
Брандмауэр	Сила Воли	—
Слив	Интуиция	—
Репутация		
Огласка	Общественная Осведомлённость	Уважение Улиц

Пример

Окончательные подсчёты

Джеймс

Обозрев своего персонажа Джеймс совершает следующие подсчёты:

Живая Персона	
Атака	5
Обработка Данных	6
Рейтинг Устройства	6
Брандмауэр	5 (+1 против Биоотдачи за качество Природная Закалка)
Слив	6
Инициативы	
(Физическая) Инициатива	6 + 1к6
Матричная Инициатива ВР (Колд-сим)	10 + 3к6
Матричная Инициатива ВР (Хот-сим)	10 + 4к6
Врождённые Пределы	
Ментальный	5
Физический	4
Социальный	5
Счётчик Состояния	
Физический	10
Оглушающий	10
Клетки Переполнения	3

Роб

Окончательные расчёты для персонажа Роба выглядят так:

Инициативы	
(Физическая) Инициатива	6 (8) + 1к6
Врождённые Пределы	
Ментальный	5
Физический	12
Социальный	6
Счётчик Состояния	
Физический	13
Оглушающий	10
Клетки Переполнения	9 (10) (модифицировано качеством Воля к Жизни)

Кира

Окончательные расчёты для персонажа Кира выглядят так:

Инициативы	
(Физическая) Инициатива	7 + 1к6
Врождённые Пределы	
Ментальный	5
Физический	4
Социальный	8 (9) (модифицировано Силой адепта Повышенный Потенциал)
Счётчик Состояния	
Физический	10
Оглушающий	10
Клетки Переполнения	3

Этап девятый:
Последние штрихи

Завершение предыстории персонажа, получение одобрения МИ

Хотя характеристики получены и лист персонажа заполнен, работа ещё не завершена. Перед началом игры вам нужно получить одобрение МИ. Будем надеяться, что МИ активно участвует в процессе создания персонажа, делая кампанию весёлой и удобной. Если МИ не уделял созданию персонажей должного внимания, игрокам, возможно, потребуется изменить своих персонажей, подгоняя их под особенности задуманной МИ кампании. Для успешной все стороны должны быть гибкими и готовыми на компромисс, работать совместно, играя и получая удовольствие от *Shadowrun* (дополнительная информацию о работе группы с МИ вы сможете найти в главе **Советы МИ** на странице 360).

На последнем этапе нужно конкретизировать предысторию персонажа. Качества, рейтинги атрибутов и контактов дали вам основу текущего состояния персонажа. Но каковы их истории? Как они стали бегущими в тенях? Какие их псевдонимы известны? Как они заработали свои уличные имена? Свои шрамы? Каковы их настоящие имена? Кто их друзья? Враги? Сколько им лет? Если у персонажа есть снаряжение которое он не может использовать, каким путём оно к нему попало? Если у персонажа есть киберконечности, то поставил ли он их по своей воле или нет? Чем более интересна история персонажа, тем больше возможностей для хороших ролевых сценариев, делающих игру разнообразной и интересной.

Развитие Персонажа

Создание персонажа, это только начало. Ваш персонаж переживёт несколько бегов, заработает немного Кармы и нюйен, и найдёт способ стать лучше в том что он делает. Правила Развития Персонажа помогут вам превратить новичка с улицы в большого, страшного и огнедышащего героя легенд. (МИ: для получения правил о выдаче Кармы обратитесь к разделу **Советы МИ** на странице 360).

Улучшение за Карму работает по тому же принципу, что и трата Кармы в конце создания персонажа: улучшение умений и атрибутов, покупка некоторых вещей, типа связанных духов и зарегистрированных спрайтов, но с одним принципиальным отличием. При создании персонажа предполагается, что ваш персонаж затратил необходимое для изучения и улучшения имеющихся у него умений время. Однако после начала игры ему придётся тратить на самосовершенствование время. Например, он не сможет поднять умение Клинки с 5 до 6 за одну ночь. Для этого нужны тренировки, возможно, под руководством мастера, а также практика, практика и ещё раз практика. Всё это обычно происходит во время простоя бегущего.

Время необходимое для улучшения атрибута или умения призвано отобразить внутримировое время, которое персонаж должен потратить на совершенствование своих способностей и измеряется в днях, неделях или месяцах. Чем выше рейтинг атрибута или умения, тем сложнее его развить и тем больше времени на это нужно. Некоторые качества, например Иждивенцы, тормозят этот процесс. Обучение может прерываться выходом на бег или другими мероприятиями, но персонаж должен как можно скорее вернуться к прерванным штудиям. Долгий перерыв в обучении может привести к потере затраченного на обучение времени и необходимости начать с начала.

Пример

Предыстория персонажа

Джеймс

Выбранный Джеймсом для игры техномант родился на улицах Сиэтла. Он был рождён безГРЕшными родителями в 2056. Настоящее его имя Эндрю Мэсон, но на улицах его зовут «МегаПульс». Он потерял родителей в возрасте девяти лет, они были нео-анархистами и при попытке саботировать незаконное строительство свалки их захватила корпорация Мицушима. Более Эндрю своих родителей не видел.

К счастью для него ячейка нео-анархистов была сплочённой и её члены приняли Эндрю. В возрасте десяти лет начали проявляться его способности техноманта. Мэсон был достаточно умен что бы скрыть их, и никто за пределами его приёмной семье не знал о его талантах. Назвав себя МегаПульс он применял способности техноманта для помощи своей семье и собственным планам. Он взламывал узлы и хосты мегакорпораций, получая полезную для нео-анархистов информацию, помогающую срывать и разоблачать махинации корп. Он помогал вандалить матричные сайты корпораций и делал всё возможное для подрыва мощи мегакорпораций и освобождения метачеловечества от корпоративного гнёта и эксплуатации. Недавно МегаПульс взломал корпоративный узел и получил фальшивые документы на право одного из своих ложных ГРЕшников владеть Аресом Родмастером, принадлежащим Арес Макротехнолоджи. Хотя он сам и не может его водить, МегаПульс будет более чем счастлив позволить нео-анархистам использовать освобождённую машину в целях дальнейшей борьбы. И время от времени участвовать в ней самому.

Теперь ему девятнадцать, и МегаПульс стал бегущим в тенях. На первый взгляд его больше всего интересует прибыль, но МегаПульс всегда ищет какой либо компромат на мегакорпорации. Он актиавно работает против Большой Десятки, используя любую возможность получить доступ к их сетям, собирая как можно больше информации способной помочь его семье-ячейке. Действуя таким образом, МегаПульс обнаружил у себя талант и интерес к бегу. Он по прежнему предан делу, но также он намерен подзаработать денег и в ближайшем будущем повысить свой низкий уровень жизни.

МегаПульс жалеет корпоративных рабов зарплаты, день за днём работающих на своих угнетателей. К менеджерам и руководителям он куда более враждебен, поскольку он считает руководство ответственным за действия корпораций. МегаПульс подвинут на этой концепции, поэтому скорее всего, каждый разговор на неё и сведёт.

Роб

Персонажа Роба зовут Тайсон Хьюз. Уличное имя его «Кувалда», поскольку эффект удара неотличим. Кувалда родился в Бостоне, в семье среднего класса в 2053. Члены его семьи были ГРЕшниками, его отец был кадровым унтер-офицером, и когда Тайсон родился, ему выдали государственный ГРЕх СКАШ. В возрасте 18 лет под влиянием отца Тайсон вступил в армию СКАШ, но быстро понял что не приспособлен к жизни военного. Он был одним из немногих троллей в армии и чувствовал себе не в своей лодке в море людей. Многие люди, в свою очередь, презирали трогов, и считали, что им не место в армии. Его начальство видело в троллях только пушечное мясо. Он знал, что его посылали на более рискованные задания, поскольку командиры считали его способным выжить с меньшими повреждениями чем солдаты-люди. Тайсон был размещён в Бисмарке, Северная Дакота, и назначен на патрульную службу вдоль границ с Нацией Сиу — очень рискованная служба, ведь там случались стычки между частями армии СКАШ и элитными отрядами Сиу, Бешеными.

После четырёх лет службы в Бисмарке Тайсон разочаровался и ожесточился. Несмотря на все его усилия идти по стопам отца и старания сохранить личное дело чистым, Тайсона постоянно обходили с повышениями. Внятных объяснений этому он не получал, но с его колокольни всё было очевидно — подняться выше рядового первого класса ему не дают предрассудки. Столкновения с солдатами в своём подразделении стали обычным делом, и в каждом случае Тайсона назначали виновным, не раз на него писали доклады за нарушение субординации, обычно несправедливо. В стычках с Бешеными Сиу и контрабандистами Тайсон начал действовать более агрессивно. Его неоднократно обвиняли в применении чрезмерного насилия. Наконец терпение командования иссякло и в середине 2074-ого его уволили по дисциплинарным основаниям. Несколько месяцев Тайсон пытался найти легальную работу, но раса и армейская характеристика не внушали работодателям доверия. В конце 2074-ого Тайсон решил начать новую жизнь и переехал в Сиэтл.

К сожалению его характеристика последовала за ним и ни один работодатель нанять его не рискнул. В 2075-ом Тайсон убедился, что его единственный способ выжить - уйти в тени. Но оказалось, что несмотря на его разнообразные навыки многие контрабандисты не желали работать с Тайсоном. Сеть контрабанды охватывает весь континент, и местные её представители не желали сотрудничать с тем, кто жестоко преследовал их чаммеров на границе СКАШ с Сиу. Фактически, если Тайсону придётся путешествовать, контрабандисты попробуют срубить с него двойную плату.

Тайсон сожалеет о своих действиях против контрабандистов и желает получить шанс на исправление. Он постарается улучшить свою репутацию у местных контрабандистов и доказать, что изменился.

Пример, прод.

Предыстория персонажа

Кира

За серебряный язык и серебряные волосы персонажа Киры на улицах зовут «Серебро». Она скандально известна умением уговорить почти любого сделать то что ей нужно. Когда-же дипломатии для успеха не достаточно, она без колебания применяет магию или оружие, иногда насмерть.

Серебро родилась в Пьюаллапе, районе Сиэтла. Имя данное ей при рождении — Кэйтлин Мур. Она родилась в Тарисларе, эльфийском анклаве изгнанников из Тир Тейгирна и других металюдей бежавших туда из других частей Сиэтла во время Ночи Гнева. Тарислар может быть опасным местом и в сентябре 2061-ого — широко известного как Год Кометы — её отец был убит во время паники и насилия вызванной всплеском среди населения района ПЛЕТи. Её мать сделала для дочери всё что смогла, но в 2064-ом умерла от пневмонии. Вскоре после этого Серебро взяли в уличную банду, известную как Древние. Древние помогли Серебру выдержать многие угрозы разрастания, не последней из которых был второй Крах Матрицы, произошедший в конце того же года. С тех пор как Серебро достаточно повзрослела для управления байком она с него не слезала.

Хотя она по прежнему предана Древним (она несёт их татуировки, а её байк украшен их эмблемой — ярко-зелёной литерой «А» в центре ярко-зелёного круга), Серебро ищет большего для своей жизни. Будучи мистическим адептом, она чувствует, что многое может предложить команде бегущих. Она следует за тотемом, идентифицированным как «Море». Её манера произносить заклинания и призывать духов пропитана шаманской традицией. Независимо от бытия бегущим в тени, Серебро во время простоя будет ездить с Древними, и неважно, сколько проблем это создаст для товарищей-бегущих или неё самой.

Карму за новое или улучшенное умение или атрибут не надо платить до полного окончания процесса обучения. Необходимая длительность обучения зависит от желаемого рейтинга умения или атрибута и находится в **таблице Скорость Обучения**. Это время может быть сокращено с помощью инструктора (см. **Использование Преподавания**, стр. 147).

Необходимое для улучшения атрибута время не может быть уменьшено. Тренировки организма ради Тела или Силы или улучшение когнитивных функций всегда длительный процесс. Обратите внимание, вы не можете улучшить Физические умения или Ментальные атрибуты в том же периоде простоя в котором получаете имплантаты или аугментации повышающие тот же атрибут. Этот простой используется исключительно для восстановления после процесса имплантации и привыкания к новой модификации тела. Для подготовки к новому улучшения персонажу придётся подождать следующего простоя. В одном периоде простоя персонаж может тренировать только один Физический и один Ментальный атрибут или один атрибут и одно умение.

Умения могут изучаться с преподавателем. Если игрок имеет возможность найти инструктора для совершенствования своих навыков, время необходимое для улучшения умения сокращается на 25% (с округлением вниз). Если персонаж предпочёл сконцентрироваться во время простоя исключительно на умениях, он может выучить или улучшить несколько умений до разделённого на 2 рейтинга Логики (с округлением верх). Специализации умений требуют 1 месяца обучения, которое нельзя совмещать с другим обучением. Группы умений улучшаются в течении 1 месяца х[новый рейтинг]. Во время тренировки или улучшения группы умений персонаж не может изучать или улучшать любые другие умения или атрибуты. Улучшение группы умений является весьма трудоёмким и требующим концентрации процессом.

Грань, в этом смысле уникальна. Поскольку она отображает удачу персонажа, на её улучшение не требуется времени. Рейтинг Грани может быть поднят в любое время, если у персонажа есть нужное для этого количество Кармы.

Таблицы умений и атрибутов

Цена улучшения атрибута равна [новый рейтинг] х5 очков Кармы. Расчёты этих улучшения уже были произведены и находятся в таблице Повышение атрибутов за Карму. Для её использования с начала найдите ваш текущий рейтинг в столбце Начальный Рейтинг слева, а затем двигайтесь вправо, пока не достигните столбца желаемого рейтинга. Например, если вы желаете поднять атрибут с 4 до 5, то найдите в столбце Начальный Рейтинг «4», а затем двигайтесь вправо до столбца «5». В обнаруженной ячейке стоит «25», это значит, что вам нужно заплатить за это увеличение атрибута 25 очков Кармы (т.е. [Рейтинг 5] х5). Если вы желает сразу достигнуть рейтинга 6, вы можете сдвинуться ещё на столбец правее и увидеть, что для такого подъёма вам нужно 55 очков Кармы.

Максимальное значение на которое можно увеличить

рейтинг одного атрибута за один период простоя в кампании — 2. Если вы хотите поднять атрибут выше, вам придётся подождать следующего простоя.

Принцип работы Таблицы Умений, тот же, хотя рейтинги Активных Умений, рассчитываются по формуле [новый рейтинг] x2 очков Кармы. Если вы покупаете новое умение, найдите в таблице нужный рейтинг и заплатите общую сумму. Например, если вы покупаете умение впервые, и сразу 3-его рейтинга, вам нужно заплатить 12 очков Кармы. Для усовершенствования умения с 7 до 8, необходимо 16 очков (8 x2). Для расчёта стоимости перепрыгивания через рейтинг, вычтите число в столбце текущего рейтинга из значения желаемого рейтинга. Знания и Языки подчиняются тому же принципу, хотя их стоимость всего [новый рейтинг] x1 очков Кармы. За один период простоя вы можете поднять рейтинг Активного умения, Знания или Языка максимум на 3. Для дальнейшего подъёма — дождитесь следующего простоя.

Повышение группы Активных умений стоит [новый рейтинг] x5 очков Кармы и за один период простоя может быть поднята только на 1 рейтинг.

Изучение комплексных форм

Для получения доступа к новой комплексной форме техномант должен потратить 4 очка Кармы. Подробности этого процесса можно найти в разделе **Библиотека Резонанса** (стр. 273).

Изучение магии

Аспектные маги, маги и мистические адепты могут покупать новые заклинания, ритуалы и заготовки для использования (см. **Магия**, стр. 326). Пользователи магии должны тратить 5 очков Кармы на изучение заклинания, ритуала или заготовки. Подробности этого процесса на стр. 326.

Качества

Для получения нового качества у персонажа есть два пути. Во-первых, они могут быть присвоены МИ за события или действия в ходе кампании. Положительные качества могут стать наградой за хороший отыгрыш, Отрицательные, же могут накладываться за травматическое или значимое происшествие или поведение персонажа, достойное Отрицательного качества (параметры «достойного» определяются МИ). Также игрок может приобрести для своего персонажа Положительное качество в любое время. Цена покупки Положительного качества во время игры равна стоимости данного качества x2. Аналогичным образом персонаж может избавиться от Отрицательного качества, для этого нужно: соответствовать установленным требованиям, получить разрешение МИ и заплатить [бонус Кармы качества]x2.

Пример

Развитие Персонажа

Джеймс

Через пару бегов Джеймс заработал 20 очков Кармы и МИ дал группе две недели простоя. Осмотрев лист персонажа и рассмотрев свои возможности Джеймс решил, что желает поднять Реакцию своего персонажа с 2 до 3. В соответствии с таблицей атрибутов это требует 15 очков Кармы, обычно необходимое для этого время составляет 3 недели, но у МегаПульса есть качество Иждивенцы, удлиняющее время обучения на 50%, так что процесс займёт 4,5 недели. За двухнедельный простой Джеймс не сможет поднять Реакцию персонажа, но следующий простой ему поможет. Также Джеймс может в этот период простоя поднять значение одного умения, у него осталось 5 очком Кармы и Джеймс решил увеличить умение Железо с 1 до 2. Это требует 4 очков Кармы. Времени на повышение умения Железо с 1 до 2 необходимо 2 дня (2 x1), но качество Иждивенцы увеличивает его до 3-х дней. У Джеймса остаётся 1 очко Кармы, и во время этого простоя он более ничего тренировать не может.

Роб

Персонаж имеет 21 очко Кармы (20 заработано за беги, и 1 перенесено из создания персонажа). Поскольку Логика Кувалды равны 3, Роб знает, что может поднять два умения за один период простоя. Для повышения он выбирает умения Метательное Оружие и Пистолеты, оба до 3 рейтинга. Это стоит Кувалде 12 очков Кармы. Улучшение умения до рейтинга 3 занимает 3 дня. Роб может тренировать оба умения одновременно, так что он тренируется в общей сложности 3 дня. Его Карма потрачена и Кувалда готов к новому бегу.

Кира

Она хочет поднять два умения Серебра одновременно (и Логика персонажа это позволяет). Кира хочет поднять умение Чародейство с 5 до 6, за 12 очков Кармы ([новый рейтинг] x2). По счастью это ей по карману. Кира знает, что это повышение займёт 6 недель, поэтому хочет найти инструктора. Она говорит со своим талисмонгером, который свёл её с кем то готовым её обучить (на нюйены естественно). Это сокращает время обучения на 25 %, т.е. с 6 недель до 4,5. Также Кира тратит 6 очков Кармы на повышение умения Замочник с 2 до 3. Это занимает три дня. В остальное время своего простоя она работает над умением Чародейство со своим инструктором. В следующий простой Кира может поднять ещё одно умение, параллельно работая над Чародейством.

Повышение атрибутов за Карму

Начальный Рейтинг	Желаемый Рейтинг									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	10	25	45	70	100	135	—	—	—	—
2	—	15	35	60	90	125	165	—	—	—
3	—	—	20	45	75	110	150	195	—	—
4	—	—	—	25	55	90	130	175	225	—
5	—	—	—	—	30	65	105	150	200	(255)
6	—	—	—	—	—	35	75	120	170	(225)
7	—	—	—	—	—	—	40	85	135	(190)
8	—	—	—	—	—	—	—	45	95	(150)
9	—	—	—	—	—	—	—	—	50	(105)
10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	(55)

Цифры в скобках () доступны только персонажам с соответствующим качеством

Повышение умений за Карму

Умение	Желаемый Рейтинг												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	(13)
Активное умение	2	6	12	20	30	42	56	72	90	110	132	156	182
Группа Активных умений	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275	330	390	455
Знание	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91
Язык	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

Цифры в скобках () доступны только персонажам с соответствующим качеством

Усовершенствование персонажа

Усовершенствование	Цена Кармы
Новая специализация (для Активного умения, Знания или Языка)	7
Новое Знание/Язык	1
Новое Положительное качество	Цена качества x 2
Избавление от Отрицательного качества	Бонус качества x 2
Новая комплексная форма	4
Новый уровень посвящения	10 + (Степень x 3)
Новое заклинание	5

Скорость Обучения

Усовершенствование	Длительность
Улучшение атрибута (Ментального, Физического, Магии или Резонанса)	Новый Рейтинг x 1 неделя
Улучшение Грани	Время не требуется
Улучшение умения	
Рейтинг 1–4	Новый Рейтинг x 1 день
Рейтинг 5–8	Новый Рейтинг x 1 неделя
Рейтинг 9–13	Новый Рейтинг x 2 недели
Улучшение группы умений	Новый Рейтинг x 2 недели
Новая специализация	1 месяц

Ничего нового тут нет, потому нет и перевода

SHADOWRUN®

CHARACTER Mega Pulse (Technomancer)
PLAYER James
NOTES

PERSONAL DATA

NAME/PRIMARY ALIAS Andrew Mason / Mega Pulse

Metatype Human **Ethnicity**

Age	Sex	Height	Weight

Street Cred	Notoriety	Public Awareness
0	0	0

Karma 0 **Total Karma** **Misc**

ATTRIBUTES

Body	3	Essence	6
Agility	2	Magic/Resonance	6
Reaction	2	Initiative	6 + 1D6
Strength	3	Matrix Initiative	10 H / 10 C
Willpower	3	Astral Initiative	
Logic	4	Composure	6
Intuition	4	Judge Intentions	7
Charisma	3	Memory	7
Edge	3	Lift/Carry	45 / 30
Edge Points	⬡⬡⬡⬡⬡⬡⬡	Movement	4 / 8 / +2

Physical Limit: 4 **Mental Limit:** 5 **Social Limit:** 5

SKILLS

Skill	RTG	Type	Skill	RTG	Type
English	N	L	Japanese	1	L
Automatics	2	A	Hardware	1	A
Compiling	4	A	Perception	2	A
Computer	3	A	E. Warfare	2	A
Cybercombat	2	A	Pistols	2	A
Hacking	5	A	Registering	4	A
Forgery	2	A	Software	2	A
BTL Dealers (Street)	2	K	Corporations (Street)	2	K
Matrix Security Measures (Interests)	2	K	Mr. Johnsons (Street)	1	K
Operating Systems (Interests)	2	K	Deckers (Street)	2	K
Local Technomancers (Street)	2	K	Neo-Anarchists (Street)	1	K
			Fixers (Street)	1	K

IDS / LIFESTYLES / CURRENCY

Primary Lifestyle Low (safehouse, 3 mths), Middle (5 mths)

Nuyen 7,195 **Licenses**

Fake IDs / Related Lifestyles / Funds / Licenses

10 fake SINs (rating 4), 10 fake licenses (gun license, rating 4)

CORE COMBAT INFO

Primary Armor Armor Jacket [12]

Primary Ranged Weapon Ares Crusador II

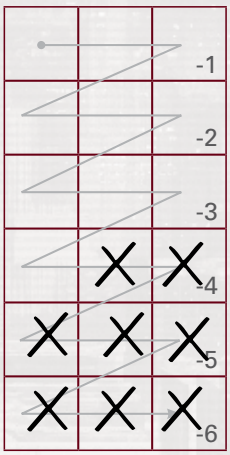
Dam	Acc	AP	Mode	RC	Ammo
7P	5	—	SS/BF	2	40 (c)

Primary Melee Weapon

Reach	Dam	Acc	AP

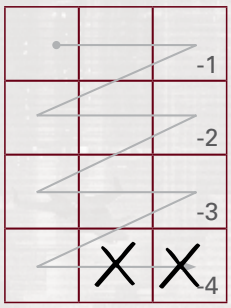
CONDITION MONITOR

Physical Damage Track



Characters have 8 + (Body ÷ 2, round up) boxes on the physical damage track; black out extra boxes.

Stun Damage Track



Characters have 8 + (Will ÷ 2, round up) boxes on the stun damage track; black out extra boxes.

Overflow 3

For every 3 boxes of damage on any one damage track, the character takes a –1 Dice Pool modifier on tests; these modifiers are cumulative within and across damage tracks, see *Wound Modifiers*, p. 169.

QUALITIES

Quality	Notes	Type
Analytical Mind	–5 Karma	P
Natural Hardening	–10 Karma	P
Resistance to Toxins	–4 Karma	P
Addiction (Moderate, BTLs)	+9 Karma	N
Dependents (live-in girlfriend)	+6 Karma	N
Prejudiced (Corporate Wageslaves)	+5 Karma	N

CONTACTS

Name	Loyalty	Connection	Favor
Neo-A Lieutenant	2	2	—
Fence	1	1	—
Fixer	1	2	—

© 2013 The Topps Company, Inc. Shadowrun is a registered trademark of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Permission given to copy for personal use.

SHADOWRUN®

CHARACTER Mega Pulse (Technomancer)
PLAYER James
NOTES

RANGED WEAPONS

Weapon	Dam	Acc	AP	Mode	RC	Ammo
EX Shocker	11S(e)	4	-5	SS	—	4 (m)
Ares Crusader II	7P	5	—	SS/BF	2	40 (c)
Black Scorpion	6P	5	—	SA/BF	(1)	35 (c)
HK-227	7P	5 (7)	—	SA/BF/FA	(1)	28 (c)
5 flash-bang grenades						
	10S	—	-4	Blast 10m radius		

MELEE WEAPONS

Weapon	Reach	Dam	Acc	AP

ARMOR

Armor	Rating	Notes
armor clothing	6	
armor jacket	12	fire resistance 4

CYBERDECK

Model	Attack	Sleaze
Device Rating	Data Processing	Firewall
Programs		

Matrix Condition Monitor 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

AUGMENTATIONS

Augmentation	Rating	Notes	Essence

VEHICLE

Vehicle	Handling
Acceleration	Speed
Pilot	Body
Armor	Sensor
Notes	

GEAR

Ares Roadmaster, 2 concealable holsters, DocWagon contract (SuperPlatinum, 1 year), dream chips (5), earbuds [Capacity 3, audio enhancement 2, select sound filter 1], chameleon suit [9], Transys Avalon commlink w/ sim module, goggles [Capacity 6, w/ low-light vision, smartlink, flare compensation, image link], jammer (area, Rating 4), jammer (directional, Rating 6), 2 medkits (Rating 6, w/ 5 medkit supplies), mood chips (5), scanner [handheld, Capacity 2, w/ atmosphere sensor 3, cyberware scanner 3], 3 silencers, 6 spare clips, trodes

1,000 regular ammo rounds, 300 rounds APDS ammo, 100 taser darts, 500 explosive ammo rounds, 80 stick-n-shock rounds

SPELLS / PREPARATIONS RITUALS / COMPLEX FORMS

Complex Forms
- Cleaner
- Editor
- Resonance Spike

Sprites (3 tasks each)
- Crack Sprite 6
- Fault Sprite 6

ADEPT POWERS OR OTHER ABILITIES

Living Persona
- Attack: 5 Data Processing: 6
- Device Rating: 6
- Firewall: 5 (+1 w/ Nat. Hardening against Biofeedback
- Sleaze: 6

© 2013 The Topps Company, Inc. Shadowrun is a registered trademark of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Permission given to copy for personal use.

SHADOWRUN®

CHARACTER The Hammer / Street Samurai
PLAYER Rob
NOTES racial bonuses: +1 armor, therm. vision, +1 reach

PERSONAL DATA

NAME/PRIMARY ALIAS Tyson Hughes / The Hammer
Metatype Troll | Ethnicity
Age | Sex | Height | Weight
Street Cred 0 | Notoriety −3 | Public Awareness 0
Karma 0 | Total Karma | Misc

ATTRIBUTES

Body	9	Essence	4.9
Agility	4	Magic/Resonance	
Reaction	3 (5)	Initiative	6 (8) + 1D6
Strength	11	Matrix Initiative	
Willpower	4	Astral Initiative	
Logic	3	Composure	7
Intuition	3	Judge Intentions	6
Charisma	3	Memory	9
Edge	1	Lift/Carry	135 / 90
Edge Points		Movement	8 / 16 / +1

Physical Limit: 12 | Mental Limit: 5 | Social Limit: 5

SKILLS

Skill	RTG	Type	Skill	RTG	Type
English	N	L	Dakota	2	L
Athletics Skill Group	2	A	Longarms	3	A
Automatics	5	A	Perception	2	A
Blades	4	A	Pilot Ground Craft	2	A
Computer	1	A	Pistols	2	A
First Aid	3	A	Throwing Weapons	2	A
Heavy Weapons	2	A	Unarmed Combat	5	A
Bismarck City Knowledge (Pro)	2	K	Runner Hangouts (Street)	1	K
UCAS Military Regulations (Pro)	3	K	Sioux Nation (Pro)	2	K
Fixers (Street)	1	K	Street Clinics (Street)	2	K

CORE COMBAT INFO

Primary Armor Armor Jacket | 12
Primary Ranged Weapon Ares Predator V

Dam	Acc	AP	Mode	RC	Ammo
8P	5 (9)	−1	SA	—	15 (c)

Primary Melee Weapon Katana

Reach	Dam	Acc	AP
1	14 (11S)P	7	−3

CONDITION MONITOR

Physical Damage Track | Stun Damage Track

Characters have 8 + (Body ÷ 2, round up) boxes on the physical damage track; black out extra boxes.

Characters have 8 + (Will ÷ 2, round up) boxes on the stun damage track; black out extra boxes.

Overflow 9 (10)

For every 3 boxes of damage on any one damage track, the character takes a −1 Dice Pool modifier on tests; these modifiers are cumulative within and across damage tracks, see *Wound Modifiers*, p. 169.

QUALITIES

Quality	Notes	Type
Exceptional Attribute (Strength)	−14 Karma	P
Quick Healer	−3 Karma	P
Will to Live (1 level)	−3 Karma	P
SINner (National)	+5 Karma	N
Bad Rep	+7 Karma	N
Gremlins (2 levels)	+8 Karma	N

IDS / LIFESTYLES / CURRENCY

Primary Lifestyle Low (3 months)
Nuyen 3,505 | Licenses
Fake IDs / Related Lifestyles / Funds / Licenses
1 fake gun license (Rating 4), 1 fake SIN (Rating 4)

CONTACTS

Name	Loyalty	Connection	Favor
Fixer	2	2	—
Street Doc	2	3	—

© 2013 The Topps Company, Inc. Shadowrun is a registered trademark of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Permission given to copy for personal use.

SHADOWRUN®

CHARACTER The Hammer / Street Samurai
PLAYER Rob
NOTES

RANGED WEAPONS

Weapon	Dam	Acc	AP	Mode	RC	Ammo
Ares Predator V	8P	5 (9)	−1	SA	—	15 (c)
Colt Cobra TZ-120	7P	4 (5)	—	SA/BF/FA	2 (3)	32 (c)
F.N. HAR	10P	5 (6)	−2	SA/BF/FA	2	35 (c)
5 flash-bang grenades	10S	—	−4	Blast 10m radius		
3 high-explosive grenades	16P	—	−2	Blast −2m		

MELEE WEAPONS

Weapon	Reach	Dam	Acc	AP
Knucks	—	12 (1S)P	12	—
Katana	1	14 (1S)P	7	−3

ARMOR

Armor	Rating	Notes
armor jacket	12	non-conductivity 4

CYBERDECK

Model | Attack | Sleaze
Device Rating | Data Processing | Firewall
Programs
Matrix Condition Monitor

AUGMENTATIONS

Augmentation	Rating	Notes	Essence
Bone lacing (plastic)			0.5
Reaction enhancers	2		0.6

VEHICLE

Vehicle | Handling
Acceleration | Speed
Pilot | Body
Armor | Sensor
Notes

GEAR

certified credstick (silver), contacts (Capacity 2, w/ vision enhancement 2), explosive rounds (50 rounds), hollow point ammo (20 rounds), regular ammo (300 rounds), Renraku Sensei commlink, 9 spare clips

SPELLS / PREPARATIONS RITUALS / COMPLEX FORMS

ADEPT POWERS OR OTHER ABILITIES

© 2013 The Topps Company, Inc. Shadowrun is a registered trademark of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Permission given to copy for personal use.

SHADOWRUN®

CHARACTER Silver / Elf Mystic Adept
PLAYER Kyra
NOTES racial bonus - low-light vision

PERSONAL DATA

NAME/PRIMARY ALIAS Callin Moore / Silver
Metatype Elf | Ethnicity
Age | Sex | Height | Weight
Street Cred 0 | Notoriety 0 | Public Awareness 0
Karma 2 | Total Karma | Misc

ATTRIBUTES

Body	3	Essence	6
Agility	6	Magic/Resonance	6
Reaction	3	Initiative	9 + 1D6
Strength	2	Matrix Initiative	
Willpower	4	Astral Initiative	8 + 2D6
Logic	3	Composure	10
Intuition	4	Judge Intentions	10
Charisma	6	Memory	9
Edge	1	Lift/Carry	30 / 20
Edge Points		Movement	12 / 24 / +2m

Physical Limit: 4 | Mental Limit: 5 | Social Limit: 8 (9)

SKILLS

Skill	RTG	Type	Skill	RTG	Type
English	N	L	Spesthiel	2	L
Spellcasting	5	A	Perception	3	A
Counterspelling	5	A	Con	4	A
Conjuring skill group	2	A	Locksmith	2	A
Automatics	4	A	Negotiation	4	A
Etiquette	3	A	Assensing	3	A
Pistols	3 (9)	A	Pilot Ground Craft	2	A
Computer	1	A	Fixers (Street)	1	K
Street Gang Identification (Street)	3	K	Street Gang Politics (Street)	3	K
Organized Crime (Street)	1	K	Law Enforcement Tactics (Street)	2	K
Street Drug Dealers (Street)	2	K			

CORE COMBAT INFO

Primary Armor Armor Jacket | 12
Primary Ranged Weapon Browning Ultra Power

Dam	Acc	AP	Mode	RC	Ammo
8P	5 (6)	−1	SA	—	10 (c)

Primary Melee Weapon

Reach	Dam	Acc	AP

CONDITION MONITOR

Physical Damage Track | Stun Damage Track

Characters have 8 + (Body ÷ 2, round up) boxes on the physical damage track; black out extra boxes.

Characters have 8 + (Will ÷ 2, round up) boxes on the stun damage track; black out extra boxes.

Overflow 3

For every 3 boxes of damage on any one damage track, the character takes a −1 Dice Pool modifier on tests; these modifiers are cumulative within and across damage tracks, see *Wound Modifiers*, p. 169.

QUALITIES

Quality	Notes	Type
Focused Concentration 2	−8 Karma	P
Mentor Spirit (Sea)	−5 Karma	P
Adept Power Points (5)	−10 Karma	P
Code of Honor (other Elves)	+15 Karma	N
Distinctive Style (Gang Tattoos)	+5 Karma	N
Addiction (Mild, Bliss)	+4 Karma	N

IDS / LIFESTYLES / CURRENCY

Primary Lifestyle Low (2 months)
Nuyen 2,225 | Licenses
Fake IDs / Related Lifestyles / Funds / Licenses
fake driver's license (Rating 4), fake gun license (Rating 3)
fake magic license (Rating 3), fake SIN (Rating 3)

CONTACTS

Name	Loyalty	Connection	Favor
Ancients Lieutenant	3	3	—
Ancients Member	2	1	—
Drug Dealer	1	1	—
Talismonger	1	2	—
Street Doc	1	3	—

© 2014 The Topps Company, Inc. Shadowrun is a registered trademark of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Permission given to copy for personal use.

SHADOWRUN®

CHARACTER Silver / Elf Mystic Adept
PLAYER Kyra
NOTES

RANGED WEAPONS

Weapon	Dam	Acc	AP	Mode	RC	Ammo
Ultra Power	8P	5 (6)	−1	SA	—	10 (c)
Slyer TMP	7P	4	—	SA/BF/FA	—	30 (c)
Uzi IV	7P	5 (6)*	—	BF	(1)	24 (c)

* modified by character's Enhanced Accuracy adept power

MELEE WEAPONS

Weapon	Reach	Dam	Acc	AP

ARMOR

Armor	Rating	Notes
armor jacket	12	

CYBERDECK

Model | Attack | Sleaze
Device Rating | Data Processing | Firewall
Programs
Matrix Condition Monitor

AUGMENTATIONS

Augmentation	Rating	Notes	Essence

VEHICLE

Vehicle | Handling
Acceleration | Speed
Pilot | Body
Armor | Sensor
Notes

GEAR

autopicker (Rating 3), bliss (5 doses), certified credstick (silver), gel rounds (70), minwelder, regular ammo (400 rounds), Renraku Sensei commlink, Yamaha Growler

SPELLS / PREPARATIONS RITUALS / COMPLEX FORMS

Spells

Clout	Blast
Lightning Bolt	Stunball
Analyze Truth	Clairaudience
Influence	Mind Probe
Heal	Improved Invisibility

ADEPT POWERS OR OTHER ABILITIES

Enhanced Accuracy (Automatics)	.25
Improved Ability (Pistols)	.5
Improved Potential (Social)	.5
Mystic Armor (1 level)	.5
Voice Control (1 level)	.25
Water Spirit (3 services)	6 Force
Beast Spirit (3 services)	6 Force

© 2014 The Topps Company, Inc. Shadowrun is a registered trademark of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Permission given to copy for personal use.

Уличный самурай

Он начал жизнь на улицах и в переулках. Взрослея он обрёл преимущество, нашёл работу, потом другую. И на всём зарабатывал нюйены. Затем деталь за деталью он устанавливал себе новые имплантаты, пока не добился своей цели: статуса уличного самурая. Это не просто подзаборный резак, это нечто другое. Не какой то умник или нашпигованный железом убийца или наёмник. Уличный самурай заслужил свою честь своей работой и узнал от поколений благородных воинов древности дух бусидо, дух своей работы. Теперь он бежит по теням вместе со своей командой.

Метатип: Орк

Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра
7	6	5 (7)	5	3	2	3	2	0.88	1

Счётчик Состояния (Ф/О)	14 / 10
Броня	13
Пределы	Физический 8 (9), Ментальный 4, Социальный 3
Физическая Иниц.	10 + 3к6
Активные умения	Автоматы 5, Клинки 5 (6), Длинноствольное Оружие 3 (4), Пилотирование Наземных Машин 1, Пистолеты 4, Скрытность 2 (3), Безоружный Бой 2 (3)
Знания	Шикарные Рестораны 2, Органы Правопорядка 2, Поэзия 1, Приюты 3
Языки	Английский Р, Японский 2
Качества	Амбидекстр, Кодекс Чести (Бусидо), Отважный, Родная Земля (Уличная Политика), Некомпетентный (Притворство)
Аугментации	Киберглаза [Рейтинг 3, компенсация вспышек, сумеречные, смартлинк, термографические, усиление зрения 2, визуальное приближение], кожное покрытие 2 (альфавэр), киберрука [правая, очевидная, Сила 11, Ловкость 9, кибер пистолет-пулемёт с/ портом внешнего магазина], киберрука [левая, очевидная, Сила 11, Ловкость 9, Броня 2, кибер-шпора, карман киберуки], усиленные сочленения, производитель тромбоцитов, регистратор рефлексов [Клинки, Длинноствольное Оружие, Скрытность, Безоружный Бой], синаптический усилитель 2, синтекардиум 1
Транспорт	Харли-Дэвидсон Скорпион [Управляемость 4/3, Скорость 4, Ускорение 2, Тело 8, Броня 9, Пилот 1, Сенсоры 2]
Снаряжение	ушные вкладыши [усиление слуха (Рейтинг 1), 4 фальшивых ГРЕха [Рейтинг 4, каждый с фальшивой лицензией (Рейтинг 4, ношение скрытого оружия, владение огнестрельным оружием, владение аугментациями)], пространственное распознавание], комлинк Гермес Икона (Рейтинг 5), глушилка (область, Рейтинг 4), бронеплащ [9, химзащита 3, сопротивление огню 3, непроводящая 3], аптечка (Рейтинг 3), аптечка (Рейтинг 6), микротрансивер, Средний Уровень Жизни (3 месяца), 5 стим-пластырей (Рейтинг 6), 2 травмо-пластыря, генератор белого шума (Рейтинг 6)
Оружие	Катана [Клинок, Досягаемость 1, Точн 7, ЗУ 14Ф, Б –3] Меч [Клинок, Досягаемость 1, Точн 6, ЗУ 14Ф, Б –2] Арес Лайт Фаер 75 [Лёгкий Пистолет, Точн 6 (8), ЗУ 6Ф, Б —, СЗ, КО —,16 (м),с/ 3 запасными обоймами, 100 обычных патронов] Арес Хищник V [Тяжёлый Пистолет, СЗ, Точн 5 (7), ЗУ 8Ф, Б –5, КО —, Боеприпасы 15 (м), бронебойные патроны (100 патронов) , 3 запасные обоймы] ХК-227 [пистолет-пулемёт, Точн 5 (7), ЗУ 8Ф, Б –1, СЗ/ОЧ/ПА, КО (1), 28 (м), с/ 3 запасными обоймами, 100 разрывных патронов] ФН ХАР [Штурмовая Винтовка, Точн 5 (7), ЗУ 10Ф, Б –6, СЗ/ОЧ/ПА, КО 2, 35 (м), с/ интегрированным смартлинком, 3 запасными обоймами, 100 бронебойных патронов] Энфилд АС-7 [Дробовик, Точн 4 (6), ЗУ 15Ф(и), Б +4, СЗ/ОЧ, КО —,10(м) или 24 (б), с/ интегрированным смартлинком, 3 запасными обоймами, 100 стреловидных пуль] Инграм Велиант [лёгкий пулемёт, Точн 5 (7), ЗУ 10Ф, Б –3, ОЧ/ПА, КО 2 (3), 50 (м) или 100 (лента), с/ интегрированным смартлинком, 3 запасными обоймами, 100 разрывных патронов] 3 осколочно-фугасные гранаты [Граната, неаэродинамичная, ЗУ 16Ф, Б –2, Взрыв –2/м] Шпоры (кибер) [Безоружный, Досягаемость —, Точн 9, ЗУ 14Ф, Б –2]
Контакты	Фиксер (Связь 4, Лояльность 2)
Начальные ¥	2,555 + (4D6 x 100)¥

Спец по секретным операциям

Специалист по секретным операциям стремится быть призраком в мире. Она тренирована и оснащена для скрытного перемещения. Каждая система безопасности имеет слабую точку, подступы, о которых забыли или считают невозможными. Жизнь специалиста по скрытности зависит от знания этих недостатков и умения их использовать. Она быстра, проворна и сильна, так что она может быстро адаптироваться к любой обстановке, избегая шумных драк и исчезая до того как её обнаружат.

Метатип: Дварф									
Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра
5	6	4	5	4	4	5	4	5.6	5

Счётчик Состояния (Ф/О)	10 / 10
Броня	9
Пределы	Физический 7, Ментальный 6, Социальный 6
Физическая Инициатива	8 + 1к6
Активные умения	Компьютеры 2, Искусство Побега 3, Этикет 3, группа умений Огнестрельное Оружие 2, Гимнастика 5, Железо 2, Проницательность 3, Бег 3, Скрытность 5, Плавание 2
Знания	Планировки Зданий 4, Корпоративные Системы Безопасности 5, Экстремальный Спорт 2, Методики Внедрения 3
Языки	Английский Р, Японский 4
Качества	Котоподобный, Гуттаперчевый, Прирождённый Атлет
Аугментации	Киберглаза [Рейтинг 2, с/ сумеречные, смартлинк, термографические, усиление зрения 1), датаджек
Снаряжение	Микропористая перчатка-имитатор (Рейтинг 4), костюм-хамелеон [с/ гасителем температуры (Рейтинг 2)], Альпинистское снаряжение, лом, комлинк Эрика Элит (Рейтинг Устройства 4), фальшивая лицензия (оружие, Рейтинг 4), фальшивый ГРЕх (Рейтинг 4), кошкомёт (скрытый трос 500м, катализатор распада, микроструна 200м), Низкий Уровень Жизни (3 месяца), маглок отмычка (Рейтинг 3), микротрансивер, дюльферные перчатки, секвенсор (Рейтинг 4), стиратель меток
Оружие	Стритлайн Спешал [Скрытый, Точн 4, ЗУ 6Ф, Б —, СЗ, КО —, 6 (м), с/ запасной обоймой, 60 обычных патронов] Арес Хищник V [Тяжёлый Пистолет, Точн 5 (7), ЗУ 7Ф, Б –4, СЗ, КО —, 15 (м), с/ глушителем, смартлинком, запасной обоймой, 50 обычных патронов]
Контакты	Фиксер (Связь 4, Лояльность 3) Подрядчик по корпоративной безопасности (Связь 3, Лояльность 5)
Начальные ¥	270 + (3D6 x 60)¥

Оккультный следователь

Этого частного сыщика вы хотите видеть на своей стороне когда попавший в вентилятор дрек попахивает магией. Она двигается как скользящий по шёлку ангел, говорит как единственная стоящая женщина в баре. Она спокойна как Манхэттен: нутро её сложное, горькое со старой и грозной сущностью. Она использует традиционные источники информации — бармена, детектива и прочих — но также собирает сведения от блуждающих духов и из мерцания аур. Сильный назвал бы её жизнь приключением, слабый — бедствием, она же зовёт её работой.

Метатип: Человек										
Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра	М
3	3	4	3	5	3	6	5	6.0	3	4

Счётчик Состояния (Ф/О)	10 / 11
Броня	9
Пределы	Физический 5, Ментальный 6, Социальный 7
Физическая Инициатива	10 + 1к6
Астральная Инициатива	12 + 2к6,
Активные умения	Алхимия 5, Аркана 4 (+2), Изгнание 4, Связывание 3, Дубинки 2, Контрчародейство 4, Имитация (Человек) 3 (+2), группа умений Влияние 2, Проницательность 5, Призыв 5
Знания	Магическое Сообщество (Сиэтл) 4 (+2), Магическая Криминалистика 3, Полицейские Предписания 3, Кабаки Разрастания 3
Языки	Английский Р, Испанский Р, Сперетель 4
Качества	Зависимость (алкоголь, слабая), Невезение, Билингв, Первое Впечатление, Маг, Дух-Наставник (Змей), Государственный ГРЕх (Ацтлан)
Транспорт	Крайслер-Ниссан Джекраббит [Управляемость 4/3, Скорость 3, Ускорение 2, Тело 8, Броня 4, Пилот 1, Сенсоры 2, Пассажиры 2]
Алхимические заготовки	Опознание Правды, Броня, Ясновидение, Найти Индивида, Огнемёт, Исцеление, Физический Барьер, Стелс
Снаряжение	Фокус Алхимии (Мощь 4), фокус Контрчародейства (Мощь 4, боевые заклинания), фальшивая лицензия (частный детектив, Рейтинг 4), фальшивый ГРЕх (Рейтинг 4), бронеплащ [9], материалы для санктуария (Мощь 5), Средний Уровень Жизни (2 месяца), комлинк Сони Император [Рейтинг Устройства 2]
Оружие	Посох [Дубинка, Досягаемость 2, Точн 6, ЗУ 6Ф, Б —] Дубинка [Дубинка, Досягаемость 1, Точн 4, ЗУ 9О(э), Б –5, 10 зарядов]
Контакты	Талисмонгер (Связь 3, Лояльность 2) Полицейский детектив (Связь 3, Лояльность 4) Бармен (Связь 1, Лояльность 2)
Начальные ¥	1,250 + (4к6 x 100)¥

Уличный шаман

Пришедший к магии под конец жизни, уличный шаман скорее опирается на духов земли чем на медицину, которой его обучил Медведь, чья сила в мир духов куда как превосходит силу шамана. Он давно лечил членов своего сообщества, но теперь он решил, что настало время поделиться своим знаниями. Разрастания заражены многими видами болезней, и сила Медведя поможет шаману исцелить их.

Метатип: Эльф										
Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра	М
4	4	4	5	4	4	4	6	6.0	1	3

Счётчик Состояния (Ф/О)	10 / 10
Броня	9
Пределы	Физический 6, Ментальный 6, Социальный 8
Физическая Инициатива	8 + 1к6
Астральная Инициатива	8 + 3к6
Активные умения	Алхимия 4, Обращение с Животными 2, Чувствование 3, группа умений Атлетика 1, Изгнание 2, Клинки 3, Призыв 6, Маскировка 1, Этикет 2, Первая Помощь 4, Запугивание 2, Медицина 4, Навигация 1, Переговоры 2, Проницательность 1, Выступление 2, Скрытность 1, группа умений Волшебство 4, Выживание 1, Метательное Оружие 1, Безоружный Бой 1
Знания	Политика 2, Нация Салиш-Ши 3, Жизнь Разрастания 4, Тарислар 4, Тир Тейгирн 2
Языки	Английский Р, Салишский 2, Сперетель Р
Качества	Билингв, Гремлины (2), Дух-Наставник (Медведь), Близость к Духам (духи зверей), Предвзятость (слабая, против герметических магов), Симсенс Вертиго
Заклинания	Противоядие, Исцеление болезни, Зрелище, Исцеление, Снаряд маны
Снаряжение	Набор алхимика, биомонитор, фальшивый ГРЕх (Рейтинг 3), фальшивая лицензия на магическую практику (Рейтинг 3), фальшивая лицензия на медицинскую практику (3), фонарик, бронеплащ [9], санктуарий (Рейтинг 3), аптечка (Рейтинг 4, с/ 1 расходником), комлинк Ренраку Сенсей, респиратор (Рейтинг 1), фокус заклинания (Исцеление), Уровень Жизни Скваттера (2 месяца)
Оружие	Боевой нож [Клинок, Досягаемость —, Точн 6, ЗУ 7Ф, Б –3] Аварийный нож [Клинок, Досягаемость —, Точн 5, ЗУ 7Ф, Б –1] Метательный нож [Метательный, Точн Физический, ЗУ 6Ф, Б –1]
Контакты	Уличный бандит (Связь 2/Лояльность 3) Талисмонгер (Связь 2/Лояльность 3) Член Танамус (Связь 1/Лояльность 1) Тарисларский политик (Связь 3/ Лояльность 3) Племенной бюрократ (Связь 2/ Лояльность 2)
Начальные ¥	2к6 x 40¥

Боевой маг

Магия имеет множество применений, от скрытного проникновения и манипуляции сознанием людей, до лечения и усиления товарищей. Но иногда магией попросту бьют лица. Такова сила боевого мага. Он большой, грубый, далёкий от утончённости и оставляющий за собой выжженную землю и переломанные тела. По этой причине противники кричат «гикни мага первым», но сказать это куда быстрее и проще чем сделать.

Метатип: Человек

Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра	М
5	3	3	3	4	5	3	2	6.0	2	6

Счётчик Состояния (Ф/О)	11 / 10
Броня	13
Пределы	Физический 5, Ментальный 6, Социальный 5
Физич. Иниц.	6 + 1к6
Активные умения	Чувствование 3, Астральный Бой 3, Изгнание 3, Клинки 2, Контрчародейство 5, Первая Помощь 3, Проницательность 3, Пистолеты 3, Чародейство 5, Призыв 4
Знания	Действия Триад 3, Твари 3, Теория Магии 4, Городская Борьба 3
Языки	Английский Р, Испанский 3
Качества	Особая Примета, Сосредоточенная Концентрация 3, Высокая Болевая Устойчивость 1, Маг, Предвзятость (Пристрастный к эльфам)
Заклинания	Шар Молний, Затрещина, Боевое Чутьё, Огнемёт, Исцеление, Увеличение Ловкость, Ускорение Рефлексов, Шар Маны, Массовое Замешательство, Оглушающий Снаряд
Снаряжение	Бронекуртка, линзы [Ёмкость 2, с/ усилением зрения 2], фальшивая лицензия (на магию, Рейтинг 2), фальшивый ГРЕх (Рейтинг 2), Низкий Уровень Жизни (2 месяца)
Оружие	Кольт Америка Л36 [Лёгкий Пистолет, Точн 7, ЗУ 7Ф, Б —, СЗ, КО —, 11(м), с/ 75 обычными патронами] Боевой нож [Клинок, Точн 6, Досягаемость —, ЗУ 7Ф, Б –3]
Контакты	Талисмонгер (Связь 3/Лояльность 3)
Начальные ¥	80 + (3к6 x 60)¥

Адепт-рукопашник

Адепт-рукопашник стал не только неостановимым тайфуном ударов руками и ногами, но и современным мстителем, защищающим тех, кто не может защитить себя сам. Его принципы подразумевают, что обязанность сильных — защищать слабых, не господствуя над ними. Адепт-рукопашник использует свои кулаки и силы против угнетателей простых людей. В современном мире это чаще всего мегакорпорации, но коррумпированные чиновники, криминальные синдикаты и искажённые духи вполне могут вызвать её гнев, похожий на гнев самой природы.

Метатип: Человек										
Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра	М
5	5	5 (6)	5	3	3	3	3	6.0	4	5

Счётчик Состояния (Ф/О)	11 / 10
Броня	9
Пределы	Физический 7, Ментальный 4, Социальный 5
Физическая Инициатива	8 (9) + 1(2)к6
Активные умения	Стрельба из лука 4, группа умений Атлетика 4, Клинки 4, Дубинки 4, Компьютеры 1, Обман 1, Маскировка 1, Искусство Побега 3, Этикет 2, Первая Помощь 1, Запугивание 3, Отмычки 2, Переговоры 1, группа умений Природоведение 1, Проницательность 3, Скрытность 4, Метательное Оружие 3, Безоружный Бой 6
Знания	Кунг Фу 4, Сиэттлский Паркур 4, Сиэттлские Скваты 2, Триады 2
Языки	Английский Р, Северокитайский Р
Качества	Билингв, Кодекс Чести (Использовать летальные методы только в ответ, защищать слабых, ниспровергать порочных), Гуттаперчевый, Прирождённый Атлет, Сопротивление Боли (1)
Силы Адепта	Критический Удар (Безоружный Бой) (2, 1 ОС), Усиленная Эффективность (Безоружный Бой) (3, 1.5 ОС), Улучшенные Рефлексы (1, 1.5 ОС), Улучшенные Чувства (сумеречное зрение, 0.25 ОС), Убийственные Руки (0.5 ОС), Лёгкое Тело (1, 0.25 ОС)
Снаряжение	Альпинистское снаряжение, фальшивый ГРЕх (1), фонарик, очки [Рейтинг 1, с/ визуальным каналом], отмычка, комлинк Мета Линк, респиратор (Рейтинг 1), Уровень Жизни Скваттера (2 месяца), набор для выживания, Комбинезон Городского Исследователя
Оружие	Лук (Рейтинг 5) [Лук, Точн 6, ЗУ 7Ф, Б –2, с/ 10 стрел (Рейтинг 5)] Дубинка [Дубинка, Досягаемость 1, Точн 4, ЗУ 8Ф, Б —] Телескопическая Дубинка [Дубинка, Досягаемость 1, Точн 5, ЗУ 7Ф, Б —] Ножи (2) [Клинок, Досягаемость —, Точн 5, ЗУ 6Ф, Б –1] Аварийный нож [Клинок, Досягаемость —, Точн 5, ЗУ 7Ф, Б –1] Метательные ножи (2) [Метательные, Точн Физический, ЗУ 6Ф, Б –1]
Контакты	Репортёр-крестоносец (Связь 2, Лояльность 3) Уличный ребёнок (Связь 1, Лояльность 3) Член триады (Связь 3, Лояльность 2)
Начальные ¥	2к6 X 40¥

Специалист по вооружению

В среде уличных отбросов, корпоративных дезертиров и отказывающихся кланяться «белому человеку» нео-анархистов специалист по вооружению выделяется как настоящий профессионал, наёмник, лояльность которого регулируется кредстиком, и ничего не принимающий близко к сердцу; служба в разорённой войной стране сожгла большую часть её идеализма, взамен выковав из неё икону смерти. Вопрос не в том, сможет ли она убить цель, вопрос в том как она это сделает. Молитесь, чтобы этот ходячий арсенал не действовал против вас.

Метатип: Человек

Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра
4	5	4	3	3	3	3	3	5.0	5

Счётчик Состояния (Ф/О)	11 / 10
Броня	9
Пределы	Физический 5, Ментальный 4, Социальный 4
Физич. Иниц.	7 + 1к6
Активные умения	Стрельба из лука 3, Оружейник 3, группа умений Атлетика 3, Автомеханика 1, Автоматы 4, Ближний Бой 4, Компьютеры 1, Подрыв 3, Первая Помощь 1, Артиллерия 3, Тяжёлое Оружие 3, группа умений Влияние 3, Запугивание 4, Длинноствольное Оружие 5, Навигация 1, Проницательность 3, Пилотирование Наземных Машин 2, Пистолеты 5, Скрытность 3, Выживание 2, Метательное Оружие 3
Знания	Богота 3, Католицизм 2, Военные Предписания 4, Политика 3, Психология 2, Социология 2
Языки	Ацтланский Испанский 2, Английский Р, Латынь 1, Испанский Р
Качества	Зависимость (слабая, алкоголь), Билингв, Кодекс Чести (Гражданские и некомбаннты), Отважный, Высокая Болевая Устойчивость (1)
Аутментации	Очевидная правая киберрука с настроенной Ловкостью (5) и Силой (5)
Снаряжение	бронежилет (9), набор оружейника, альпинистское снаряжение, ушные вкладыши [Ёмкость 1, с/ избирательным звуковым фильтром 1], комлинк Эрика Элит, фальшивый ГРЕх [Рейтинг 3, с/ фальшивыми лицензиями (ношение скрытого оружия, оружие, охота, все Рейтинг 3)], фонарик, противогаз, гоглы [Ёмкость 4, с/ компенсацией вспышек, визуальным каналом, сумеречным зрением, каналом смартгана], кошкомёт с/ 200м стандартного троса, глушилка (область, Рейтинг 4), джаз (8 доз), камикадзе (1 доза), Низкий Уровень Жизни (1 месяц), аптечка (Рейтинг 3), два микро-трансивера, респиратор (Рейтинг 1), умная стрелковая платформа, набор для выживания, Тойота Гофер
Оружие	Арес Альфа [Штурмовая Винтовка, Точн 5(7), ЗУ 11Ф, Б –2, СЗ/ОЧ/ПА, КО 2, 42(м), с/ 4 запасными обоймами, 420 обычных патронов, 200 разрывных патронов, 150 шоковых патронов] Гранатомёт [Тяжёлое Оружие, Точн 4(6), ЗУ 16Ф, Б –2, с/ 30 осколочно-фугасных микрогранат (включены в статистику)] Арес Крестоносец II [Автоматический пистолет, Точн 5, ЗУ 7Ф, Б —, СЗ/ОЧ, КО 2, 40(м), с/ глушителем, 2 запасными обоймами, 400 обычных патронов] Арес Дезерт Страйк [Снайперская Винтовка, Точн 7, ЗУ 14Ф, Б –5, СЗ, КО (1), 14(м), с/ сошками, 200 разрывными патронами (включены в статистику)] Лук (Рейтинг 3) [Лук, Точн 6, ЗУ 5Ф, Б –1, с/ 20 стрел (Рейтинг 3)] Боевой нож [Клинки, Досягаемость —, Точн 6, ЗУ 5Ф, Б –3] Дефинс EX Шокер [Тазер, Точн 4, ЗУ 9О(э), Б –5, СЗ, КО —, 4(м), с/ 20 тазерных дротиков] Энфилд AC-7 [Дробовик, Точн 4(5), ЗУ 13Ф, Б –1, СЗ/ОЧ, КО —, с/ 4 запасные обоймы, 200 обычных патронов, 100 гелевых патронов, 200 шоковых патронов] Телескопическая Дубинка [Дубинки, Досягаемость 1, Точн 5, ЗУ 5О, Б —] Фичетти Секьюрити 600 [Лёгкий Пистолет, Точн 6(7), ЗУ 7Ф, Б —, СЗ, КО (1), 30(м), с/ скрытой кобурой, 300 обычных патронов] Осколочно-фугасная граната (4) [Граната, ЗУ 16Ф, Б –2, Взрыв –2/m] ХК-227 [пистолет-пулемёт, Точн 5(7), ЗУ 7Ф, Б —, СЗ/ОЧ/ПА, КО (1), 28(м), с/ 2 запасными обоймами, 280 обычных патронов] Инграм Велиант [лёгкий пулемёт, Точн 5(6), ЗУ 9Ф, Б –2, ОЧ/ПА, КО 2(3), 50(м), с/ лентой с 200 обычными патронами] Катана (2) [Клинки, Досягаемость 1, Точн 7, ЗУ 6Ф, Б –3] Рутер Супер Вархок [Тяжёлый Пистолет, Точн 5, ЗУ 9Ф, Б –2, ОВ, КО —, 6(су), с/ быстро расстёгиваемой кобурой, 4 ускорителя заряжания, 60 обычных патронов, 50 разрывных патронов] Сюрикен (2) [Метательное Оружие, Точн 4, ЗУ 4Ф, Б –1] Аварийный нож [Клинки, Досягаемость —, Точн 5, ЗУ 5Ф, Б-1] Термическая дымовая граната (4) [Граната, ЗУ —, Б —, Взрыв 10м радиус]
Контакты	Продавец оружия (Связь 2/Лояльность 3) Бармен (Связь 2/Лояльность 3) Фиксер (Связь 2/Лояльность 2) Джонсон (Связь 4/Лояльность 2)
Начальные ¥	4,800 + (4к6 x 100)¥

Лицо

Когда то, в те времена когда он был живущим в сгоревшей квартире ребёнком, один человек, действующий от имени высокопоставленной персоны, сказал ему, что можно заменить удар словом. В отличие от большинства других детей, лицо принял это слова всерьёз. Выжимает ли он несколько дополнительных нюйен из Джонсона, убеждает орка-охранника позволить ему пройти или уговаривая менеджера среднего звена перейти на работу в другую корпорацию, лицо всегда знает как использовать слова и харизму ради собственной выгоды. Также он хорошо знает, что иногда слова терпят неудачу, и в таких случаях помогают скрытые пушки. С ними он управляется не настолько умело как со словами, но достаточно смертоносно.

Метатип: Эльф

Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра
3	4	3	2	4	4	4	7	6.0	4

Счётчик Состояния (Ф/О)	10 / 10
Броня	8
Пределы	Физический 4, Ментальный 6, Социальный 8
Физич.Иниц.	7 + 1к6
Активные умения	группа умений Притворство 4, Клинки 2, группа умений Электроника 4, Дубинки 4, Радиоэлектронная Война 4, Этикет 5, Первая Помощь 1, Подделка 4, Запугивание 4, Лидерство 4, Замочник 4, Переговоры 5, Проницательность 4, Пилотирование Наземных Машин 1, Пистолеты 4, группа умений Незаметность 2, Безоружный Бой 2
Знания	Бизнес 4, Высокая Мода 4, Спорт 4
Языки	Кантонский Р, Английский Р Японский 4
Качества	Зависимость (слабая, алкоголь), Билингв, Первое Впечатление
Снаряжение	Деловой Костюм Акционера [8], сканер жучков, тройник данных, ушные вкладыши [Рейтинг 1, с/ избирательным звуковым фильтром 1], электрохроматическая футболка, фальшивое разрешение на ношение скрытого оружия (Рейтинг 4), фальшивая лицензия на оружие (Рейтинг 4), фальшивый ГРЕх (Рейтинг 4), фонарик, Форд Америкар, очки [Рейтинг 1, с/ визуальным каналом], набор Железа, комлинк Гермес Икона, глушилка (площадная, Рейтинг 4), копир ключ-карт (Рейтинг 6), набор отмычек, аптечка (Рейтинг 3), микрокамера [Рейтинг 1, с/ сумеречным зрением], 2 микротрансивера, респиратор (Рейтинг 1), секвенсор (Рейтинг 4), шопсофт (одежда), 20 скрытых меток, костюм (цена 1,000¥), стиратель меток, генератор белого шума (Рейтинг 6)
Оружие	Браунинг Ультра Пауэр [Тяжёлый Пистолет, Точн 5(6), ЗУ 8Ф, Б –1, СЗ, КО —, 10(м), с/ глушителем, 2 запасные обоймы, 100 обычных патронов] Кольт Америка Л36 [Лёгкий Пистолет, Точн 7, ЗУ 7Ф, Б —, СЗ, КО —, 11(м), с/ скрытой кобурой, 2 запасные обоймы, 110 обычных патронов] Телескопическая Дубинка [Дубинка, Досягаемость 1, Точн 5, ЗУ 4О, Б —] Нож [Клинок, Точн 5, Досягаемость —, ЗУ 3Ф, Б –1] 2 дымовая граната [Граната, ЗУ —, Б —, Взрыв 10м радиуса] Вальтер Палм Пистоль [Скрытый, Точн 4, ЗУ 7Ф, Б —, ОВ/ОЧ, КО —, 2(о), с/ скрытой кобурой, 10 обычных патронов] Ямаха Пульсар [Тазер, Точн 5, ЗУ 7О(э), Б –5, СЗ, КО —, 4(м), с/ 40 дротиков]
Контакты	Городской чиновник (Связь 3/Лояльность 2) Владелец клуба (Связь 2/Лояльность 2) Фиксер (Связь 3/Лояльность 2) Медиапродюсер (Связь 2/Лояльность 3) Джонсон (Связь 4/Лояльность 1) Уличный бандит (Связь 2/Лояльность 2) Спекулянт билетами (Связь 1/Лояльность 1)
Примечание	Природное сумеречное зрение
Начальные ¥	600 + (4D6 x 100)¥

Танк

Вообразите, насколько сильна личность способная выжить в Шестом Мире без удобств технологий или современной жизни — и аугментируйте её для жизни на улицах. Она родилась в племени более всего ценящим способности к выживанию, даже в одиночку в пустыне, но для неё это не составило труда. Она переехала в пласткритовые джунгли разрастания и нашла тамошние тени подходящими. На чистом упорстве она вытащила свою команду из многих передряг и когда дрек попадает в вентилятор, она выдержит этот поток. В землях своего племени она была просто крепкой и надёжной женщиной, но в тенях она настоящий ходячий танк.

Метатип: Тролль									
Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра
10 (12)	2	3 (5)	7	3	2	3	2	1.56	1

Счётчик Состояния (Ф/О)	13 / 10
Броня	19 (25)
Пределы	Физический 9 (11), Ментальный 4, Социальный 3
Физиче. Иниц.	6 (8) + 1 (3) к6
Активные умения	Обращение с Животными 2, Стрельба из лука 5, Пистолеты 6, Бег 3, Выживание 2, Безоружный Бой 4
Знания	Обработка Кожи 3, Охота 2, Племенная Культура (Салиши) 2 (+2)
Языки	Салишский Р, Английский 2
Качества	Аллергия (морепродукты, умеренная), Высокая Болевая Устойчивость (Рейтинг 2), Стойкость
Аугментации	Алюминиевое укрепление костей, киберглаза [Рейтинг 2, компенсация вспышек, сумеречные, смартлинк, термографические], кожное покрытие (Рейтинг 2), скилджек (Рейтинг 3), скилвэр (Рейтинг 3), синаптический усилитель (Рейтинг 2)
Снаряжение	Бронекуртка [Броня 12, химзащита (Рейтинг 3), сопротивление огню (Рейтинг 3), непроводящая (Рейтинг 3)], комлинк Трансис Авалон (Рейтинг Устройства 6, симмодуль), субвокальный микрофон, шлем [Броня +2, троды], баллистический щит [Броня +6], актисофт Метательное (Рейтинг 3), актисофт Клинки (Рейтинг 3), актисофт Скрытность (Рейтинг 3), лингвасофт Английский (Рейтинг 3), фальшивый ГРЕх (Рейтинг 4), 100 бронебойных патронов для тяжёлого пистолета, 100 разрывных патронов, 3 запасные обоймы, 3 ускорителя заряжания, 40 стрел (Рейтинг 7), 50 тазерных дротиков, Низкий Уровень Жизни (3 месяца предоплаты)
Оружие	Лук [Рейтинг 7, ОВ, Точн 6, ЗУ 9Ф, Б –3] Арес Хищник V [Тяжёлый Пистолет, Точн 5 (7), ЗУ 8Ф, Б –5, СЗ, КО —,15 (м), с/ бронебойными патронами] Ругер Супер Вархок [Тяжёлый Пистолет, Точн 5 (7), ЗУ 10Ф, Б –3, ОВ, КО —, 6 (су), с/ разрывными патронами, интегрированным смартлинком] Дефинс ЕХ Шокер [Тазер, Точн 4, ЗУ 11О(э), ОВ, Б –5, 4 (м)] Боевой топор [Клинок, Точн 4, Досягаемость 2, ЗУ 12Ф, Б –4] Боевой нож [Клинок, Точн 6, Досягаемость —, ЗУ 9Ф, Б –3] 3 разрывные гранаты [неаэродинамичная, ЗУ 18Ф(и), Б +5, Взрыв –1/m] 3 термально-дымовые гранаты [неаэродинамичная, ЗУ —, Б —, Взрыв 10 м радиуса]
Контакты	Вождь племени (Связь 3/Лояльность 3)
Начальные ¥	3,915¥ + (3к6 x 60¥)

Декер

Декер движется в цифровом пространстве как Будика Шестого Мира, наносящая мощный удар и исчезающая до появления Джи-менов. Поэт кода среди программистов, в Матрице она движется со скоростью мысли, захватывая контроль над устройствами, стоящими между её командой и целью. Когда начинается заваруха, декер уничтожает оружие и снаряжение противников, оставляя их беспомощными. В физическом мире она волшебник инженерии, конструированием и взломом прокладывающая путь своей команде сквозь технические затруднения и доводя их снаряжение до совершенства.

Метатип: Дварф

Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра
3	2	3	3	5	5 (6)	4	2	5.0	2

Счётчик Состояния (Ф/О)	10 / 11
Броня	12
Пределы	Физический 4, Ментальный 6, Социальный 5
Физич. Иниц.	7 + 1к6
Активные умения	Автоматы 4, Кибербой 6, Радиоэлектронная Война 6, группа умений Электроника 6, группа умений Инженерия 4, Этикет 4, Первая Помощь 3, Хакинг (Взлом на Лету) 7 (+2), Отмычки 4, Пилотирование Воздушных Судов 3, Пилотирование Наземных Машин 3, Пистолеты 4, Безоружный Бой 3
Знания	Раскулачивание Железа 5, Детективные Романы 3, Безопасность Матрицы (Сеть Изумрудного Города) 4 (+2)
Языки	Английский Р, Японский 3, Салишский 3
Качества	Аллергия (солнечный свет, слабая), Аналитический Ум, Одарённый (Хакинг), Кодекс Чести (Металюди), Кодсингер (Брутфорс)
Аугментации	церебральный усилитель (Рейтинг 1), киберглаза [Рейтинг 1, с/ сумеречные, термографические], датаджек, скилджек (Рейтинг 2), регулятор сна
Снаряжение	Бронекуртка [12], заниесофт Корпоративные Процедуры Безопасности (Рейтинг 2), базовый контракт ДокФургон, кибердека Гермес Колесница [Рейтинг Устройства 2, Атри 5 4 4 2, программы 2], набор отмычек, комлинк Мета Линк (Рейтинг Устройства 1), аптечка (Рейтинг 6), Средний Уровень Жизни (2 месяца), программы (Доспех, Фильтр Биоотдачи, Редактор, Шифровальщик, Молот, Чистильщик Сигнала, Инструментарий), лингвасофт Сперетель (Рейтинг 2), скилсофт Схемы Транспорта (Рейтинг 2)
Оружие	Неска Чёрный Скорпион [Автоматический пистолет, Точн 5, ЗУ 6Ф, Б —, СЗ/ОЧ, КО (1), 35 (м), с/ 90 обычных патронов] Ремингтон Комнаточист [Тяжёлый Пистолет, Точн 4, ЗУ 7Ф, Б –1, СЗ, КО —, 8 (м), с/ 30 обычных патронов]
Контакты	Корпоративный Уборщик (Связь 1, Лояльность 2) Главарь Визбанды(Связь 2, Лояльность 1)
Начальные ¥	11 + (4к6 x 100)¥

Техномант

Это началось когда ему было двенадцать лет, он увидел, как спортивный автомобиль заезжал в гараж рядом с секцией в которой работали его родители, рабы зарплаты. Двери закрылись, скрывая автомобиль от него, он подумал «*я хочу что-бы они открылись*» и двери открылись. После этого он начал видеть всякое, красочные волны данных кружились вокруг него, завораживали его. Его родители знали что с ним что-то не так, а когда узнали что именно — выставили его на улицу. В основном это было сделано для его защиты — они знали как корпорация поступает с имеющими такие способности. Они оставили ребёнка на произвол судьбы, но он выжил, узнав, что контакт с живыми данными весьма ценится на улицах. Он по прежнему покоряет электронику и данные своей воле, но теперь когда он открывает дверь, то скорее всего вытащит всё что найдёт за ней.

Метатип: человек

Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра	Рез
3	3	3	3	5	5	6	4	6.0	3	5

Счётчик Состояния (Ф/О)	10 / 11
Броня	9
Пределы	Физический 4, Ментальный 7, Социальный 6
Физич. Иниц.	8 + 1к6
Матрич. Иниц.	10 + 3к6
Активные умения	группа умений Атлетика 1, группа умений Влияние 4, Компиляция 3, Компьютеры 4, Кибербой 4, Декомпиляция 2, Радиоэлектронная Война 6, Первая Помощь 1, Хакинг 4, Железо 2, Навигация 1, Пилотирование Воздушных Судов 1, Пилотирование Наземных Машин 1, Пилотирование Водных Судов 1, Пистолеты 2, Скрытность 2, Софт 4
Знания	Бизнес (Финансы) 4 (+2), Клубная Музыка (Классический Дабстеп) 2 (+2), Экономика 4, НеоНЭТ 4, Спорт (Бейсбол) 2 (+2), Уличная Жизнь 1
Языки	Английский Р, Немецкий 2
Качества	Аналитический Ум, Кодсингер (Топтун), Родная Земля (Цифровая Земля [НеоНЭТ]), Боевой Паралич, Бессонница, Предвзятость (Устная, против граждан НеоНЭТ)
Комплексные формы	Чистильщик, Маска Данных, Редактор, Импульсный Шторм, Выброс Резонанса
Снаряжение	бронежилет [9], 50 датачипов (чистые), тройник данных, ушные вкладыши [Рейтинг 1, с/ избирательным звуковым фильтром 1], фальшивый ГРЕх (Рейтинг 3), фонарик, очки [Рейтинг 1, с/ визуальным каналом], головная глушилка (Рейтинг 6), картософт (Сиэтл), микродрон КТМ Флай Спай, аптечка (Рейтинг 3), 2 микродрона Ренраку Канмуши, комлинк Ренраку Сенсей, 10 наручников (пластиковые), респиратор (Рейтинг 1), 50 RFID меток, 30 скрытых меток, Низкий Уровень Жизни (2 месяца)
Оружие	Кольт Америка Л36 [Лёгкий Пистолет, Точн 7, ЗУ 7Ф, Б —, СЗ, КО —, 11(м), с/ запасной обоймой, 110 обычных патронов] Нож [Клинок, Досягаемость —, Точн 5, ЗУ 4Ф, Б –1]
Контакты	Блоггер (Связь 2/Лояльность 3) Диллер ЛЖИ (Связь 1/Лояльность 1) Техномант (Связь 2//Лояльность 3)
Начальные ¥	3к6 x 60¥

Адепт-стрелок

Всё началось когда он, будучи ребёнком, подстрелил крысу-дьявола с 300 метров, с края крыши, из пневматического пистолета. Разбитый пистолет он нашёл на помойке. Достаточно долго люди рассказывали об этом как о чём-то особенном, так что он посвятил себя развитию своих талантов, становясь всё более смертоносным с каждым днём. Люди стали предлагать ему деньги за его навыки, так что он мог бы вымостить свой путь трупами. Однако, он решил что силы нужно применять осмотрительно, так что он разработал кодекс, позволяющий ему сдерживать свои способности. Когда он работает убедись, что он на твоей стороне или очень далеко. Если ты его цель, ты получишь пулю.

Метатип: Эльф

Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра	М
3	6	3 (5)	2	2	2	3	3	6.0	5	6

Счётчик Состояния (Ф/О)	10 / 9
Броня	14
Пределы	Физический 4, Ментальный 3, Социальный 5
Физич. Иниц.	6(8) + 3к6
Активные умения	Клинки 4, Обман 3, группа умений Огнестрельное Оружие 5, Первая Помощь 3, Гимнастика 5, Проницательность 4, Пилотирование Наземных Машин 3, Бег 4, Скрытность (Город) 4 (+2), Плавание 2, Выслеживание 3
Знания	Египетская Керамика 2, Производители Оружия 4
Языки	Английский 5, Лакотский Р, Сперетель 4
Качества	Адепт, Зависимость (слабая, ЛОЖЬ), Кодекс Чести (Кредо Ассасина), Отважный, Прирождённый Атлет
Силы Адепта	Повышение Атрибута (Ловкость) (4, 1 ОС), Боевое Чутьё (1, 0.5 ОС), Повышенная Точность (Пистолеты, Автоматы) (2, 0.5 ОС), Улучшенные Рефлексы (2, 2.5 ОС), Мистическая Броня (2, 1 ОС), Сопротивления Заклинаниям (1, 0.5 ОС)
Снаряжение	Бронекуртка [12, химзащита 3, сопротивление огню 3, непроводящая 4], линзы [Ёмкость 3, с/ смартлинк, усиление зрения 2], контракт ДокФургон (Платиновый, 1 год) ушные вкладыши [Ёмкость 3, с/ усилением слуха 1, пространственным распознаванием], 2 фальшивых ГРЕха (Рейтинг 5, с/ 5 фальшивых лицензий на оружие Рейтинга 5), перчатки геккона, Хёндай Шин-Юнг, маглок отмычка (Рейтинг 3), Низкий Уровень Жизни (1 месяц), аптечка (Рейтинг 4, с/ 2 расходниками), комлинк Ренраку Сенсей (Рейтинг Устройства 3), 2 травмо-пластыря
Оружие	Арес Хищник V (2) [Тяжёлый Пистолет, Точн 5(7), ЗУ 8Ф, Б –1, СЗ, КО —, 15(м), с/ смартлинком, 100 обычных патронов, 100 шоковых патронов] Ингрэм Смартган X [пистолет-пулемёт, Точн 4(6), ЗУ 8Ф, Б —, ОЧ/ПА, КО 2, 32(м), с/ газоотводом 2, интегрированным шумоподавителем, смартлинком, 100 обычных патронов, 100 разрывных патронов] Нож [Клинок, Точн 5, Досягаемость 1, ЗУ 3Ф, Б –1] ПЖСС Модель 55 [Дробовик, Точн 6, ЗУ 11Ф, Б –1, ОВ, КО (1), 2(о), с/ интегрированным амортизатором, 100 обычных патронов, 100 разрывных патронов] Ругер Супер Вархок [Тяжёлый Пистолет, Точн 5, ЗУ 9Ф, Б –2, ОВ, КО —, 6(су), с/ 100 обычных патронов] Стейг ТМП [Автоматический пистолет, Точн 5, ЗУ 7Ф, Б —, СЗ/ОЧ/ПА, КО —, 30(м), с/ лазерным прицелом, 100 обычных патронов, 100 разрывных патронов, 100 шоковых патронов] Ямаха Рейден [Штурмовая Винтовка, Точн 6(8), ЗУ 11Ф, Б –2, ОЧ/ПА, КО 1, 60(b), с/ интегрированным шумоподавителем, смартлинком, 100 обычных патронов, 100 разрывных патронов]
Контакты	Торговец оружием с чёрного рынка (Связь 3/Лояльность 3) Оператор полигона (Связь 3/Лояльность 2)
Начальные ¥	1,690 + (3к6 x 60)¥

Риггер дронов

Риггер дронов является специалистом по дистанционно управляемым летательным аппаратам. Она имеет множество дронов, позволяющих ей делать многое, от наблюдения и проникновения, до обороны и лобового боя. Её способность пилотировать любое транспортное средство, которое ездит, шагает или летает невероятна, а разум её способен заставить машину совершать невероятные вещи. Если она не действует в теле крошечного жучка и бронированной боевой машины, то она явно ремонтирует или модернизирует очередную машину. Они её семья — иногда сложная, но всегда готовая помочь.

Метатип: Орк

Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра
4	3	5 (7)	3	4	5	2	2	3.2	2

Счётчик Состояния (Ф/О)	10 / 10
Броня	9
Пределы	Физический 5 (6), Ментальный 6, Социальный 4
Физич.Иниц.	7 + 1к6
Мартич.Иниц.	8 + 3к6 (хот-сим 8 + 4к6)
Активные умения	Оружейник 5, группа умений Электроника 2, группа умений Инженерия 3, Этикет 3, Артиллерия 5, Проницательность 3, Пилотирование Воздушных Судов 6, Пилотирование Наземных Машин 6, Пилотирование Шагателей 5, Пистолеты 3
Знания	Автомеханика 5, Конструкции Дронов 2, Авторазборки 4
Языки	Английский Р, Ор'Зет 3
Качества	На Скорую Руку
Аугментации	Комлинк [Трансис Авалон (Рейтинг Устройства 6) с/ хот-сим модулем], модуль контроля 2, усилители реакции 2
Транспорт	Шагатель Ацтехнолоджи [Шагающий Дрон, Управляемость 4, Скорость 3, Ускорение 1, Тело 3, Броня 3, Пилот 3, Сенсоры 3] Далматинец Киберспейс Дизайн [Дрон Вертикального Взлёта, Управляемость 5, Скорость 4, Ускорение 3, Тело 5, Броня 5, Пилот 3, Сенсоры 3] ГМ-Ниссан Доберман [Гусеничный Дрон, Управляемость 5, Скорость 3, Ускорение 1, Тело 4, Броня 4, Пилот 3, Сенсоры 3, установленное оружие (АК-97)] Локхид Ортик-Икс2 [Дрон Короткого Вертикального Взлёта, Управляемость 4, Скорость 4, Ускорение 3, Тело 2, Броня 2, Пилот 3, Сенсоры 3] 2х КТМ Флай Спай [Воздушный Дрон, Управляемость 4, Скорость 3, Ускорение 2, Тело 1, Броня 0, Пилот 3, Сенсоры 3] КТМ-Ниссан Рото-Дрон [Роторный Дрон, Управляемость 4, Скорость 4, Ускорение 2, Тело 4, Броня 4, Пилот 3, Сенсоры 3, установленное оружие (Ямаха Рейден)] КТМ-Ниссан Рото-Дрон [Роторный Дрон, Управляемость 4, Скорость 4, Ускорение 2, Тело 4, Броня 4, Пилот 3, Сенсоры 3, установленное оружие (Ямаха Пульсар)] Ровер Модель 2072 [Внедорожник, Управляемость 5/5, Скорость 4, Ускорение 2, Тело 15, Броня 12, Пилот 2, Сенсоры 4, Пассажиры 6, риг-интерфейс, установленное оружие (Арес Альфа)] 2х Сиавасэ Канмуши [Шагающий Дрон, Управляемость 4, Скорость 2, Ускорение 1, Тело 0, Броня 0, Пилот 3, Сенсоры 3] Стил Линкс [Колёсный Дрон, Управляемость 5, Скорость 4, Ускорение 2, Тело 6, Броня 12, Пилот 3, Сенсоры 3, установленное тяжёлое оружие (Стоунер-Арес М202)]
Снаряжение	Набор аэромеханика, бронежилет [9], комплект оружейника, мастерская автомеханика, контракт ДокФургон (Золотой, 1 год), фальшивые лицензии (на оружие, дроны, все Рейтинг 4), фальшивый ГРЕх (Рейтинг 4), гоглы (Ёмкость 4, с/ визуальным каналом, смартлинком, термографическим зрением, визуальным приближением), Средний Уровень Жизни [3 месяца, с/ Специальным Рабочим Помещением (Транспортный Цех), скрытое], минигорелка
Оружие	Арес Хищник V [Тяжёлый Пистолет, Точн 5 (7), ЗУ 7Ф, Б –1, СЗ, КО —,15 (м), с/ 75 обычных патронов] **ГМ-Ниссан Доберман:** АК-97 [Штурмовая Винтовка, Точн 5, ЗУ 10Ф, Б –6, СЗ/ОЧ/ПА, КО –, 38 (м), с/ 100 бронебойных патронов] **КТМ-Ниссан Рото-Дрон 1:** Арес Альфа [Штурмовая Винтовка, Точн 5 (7), ЗУ 10Ф, Б –2, СЗ/ОЧ/ПА, КО 2, 42 (м), с/ 250 обычных патронов] гранатомёт Арес Альфа [Гранатомёт, Точн 4 (6), ЗУ 16Ф, Б —2, ОВ, КО —,6 (м), с/ 12 осколочно-фугасных минигранат] **КТМ-Ниссан Рото-Дрон 2:** Ямаха Пульсар [Тазер, Точн 5, ЗУ 7О(э), Б –5, СЗ, КО —, 4 (м)] **Ровер Модель 2072:** Арес Альфа [Штурмовая Винтовка, Точн 5 (7), ЗУ 10Ф, Б –2, СЗ/ОЧ/ПА, КО 2, 42 (м), с/ 250 обычных патронов] гранатомёт Арес Альфа [Гранатомёт, ОВ, Точн 4 (6), ЗУ —, Б —, КО —,6 (м), с/ 12 термально-дымовыми минигранатами] **Стил Линкс:** Стоунер-Арес М202 [средний пулемёт, Точн 5 (7), ЗУ 11Ф, Б –4, ПА, КО —, 100 (лента), с/ 150 разрывных патронов]
Контакты	Механик Пустошей (Связь 2/Лояльность 3) Продавец дронов (Связь 3/Лояльность 3)
Начальные ¥	1,150 + (4к6 x 100)¥

Контрабандист

Контрабандист знает буквально все входы и выходы из разрастания. Он может добраться туда, куда другие не могут, не потому что его там ждут, а потому что он осмеливается. Его мастерство вождения по суше, морю и воздуху не имеет себе равных. Хотя он предпочитает спокойную работу, когда появляются большие пушки он может достать столь же большую, а его запись с угрозами может происходить только от размытой границы между человеком и машиной.

Метатип: Тролль

Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра
5	2 (4)	5	5	3	2	5	4	4.9	1

Счётчик Состояния (Ф/О)	11 / 10
Броня	13
Пределы	Физический 7, Ментальный 4, Социальный 6
Физич. Иниц.	10 + 1к6
Матрич.Иниц.	+ Обработка Данных + (2к6 или 3к6)
Активные умения	Радиоэлектронная Война 2, Этикет 2, Артиллерия 5, Навигация 1, Переговоры 3, Пилотирование Воздушных Судов 5, Пилотирование Наземных Машин 6, Пилотирование Водных Судов 2, Пистолеты 3
Знания	Подворотни 3, Научно-фантастические фильмы 2, Водные пути Сиэтл 1, Маршруты Контрабандистов 4
Языки	Английский Р, Салишский 2
Качества	Аллергия (солнечный свет, умеренная), Резкий Водила, Природная Закалка
Аугментации	модуль контроля (Рейтинг 2), датаджек, мышечный тоник 2, смартлинк, отсек контрабанды
Транспорт	Харли-Дэвидсон Скорпион [Управляемость 4 / 3, Скорость 4, Ускорение 2, Тело 8, Броня 9, Пилот 1, Сенсоры 2, Пассажиры 1, риг-интерфейс, 2 смонтированных оружия (Арес Альфа, Энфилд АС-7)] Нортгруп Оса [Управляемость 5, Скорость 5, Ускорение 3, Тело 10, Броня 8, Пилот 3, Сенсоры 3, Пассажиры 1, риг-интерфейс, установленное тяжёлое оружие (Стоунер-Арес М202)] ДМС Бульдог [Управляемость 3, Скорость 3, Ускорение 1, Тело 16, Броня 12, Пилот 1, Сенсоры 2, Пассажиры 6, риг-интерфейс]
Снаряжение	**Харли-Дэвидсон Скорпион:** Арес Альфа [Штурмовая Винтовка, Точн 5 (7), ЗУ 11Ф, Б –6, СЗ/ОЧ/ПА, КО 2, 42 (м), с/ 100 бронебойных патронов, гранатомёт] гранатомёт Арес Альфа [Гранатомёт, Точн 4 (6), ЗУ 18Ф(и), Б +5, ОВ, КО —, 6 (м), игольчатые (30 минигранат) Энфилд АС-7 [Дробовик, Точн 4 (6), ЗУ 14Ф, Б –2, СЗ/ОЧ, КО —,10 (м) или 24 (б), с/ смартлинк, 100 разрывных патронов] **Оса:** Стоунер-Арес М202 [средний пулемёт, Точн 5 (7), ЗУ 10Ф, Б –3, ПА, КО —,50 (м) или 100 (лента), с/ смартлинк, 500 разрывных патронов] Бронекуртка [12], контракт ДокФургон (Платиновый,1 год), аптечка (Рейтинг 6), Средний Уровень Жизни с/ гаражом на три машины (Специальное Рабочее Помещение, 3 месяца предоплаты), солнечные очки [Ёмкость 4, сумеречные, компенсация вспышек, усиление зрения 2], комлинк Трансис Авалон (Рейтинг Устройства 6)
Оружие	Арес Лайт Фаер 75 [Лёгкий Пистолет, Точн 6 (8), ЗУ 6Ф, Б —, СЗ, КО —,16 (м), с/ 50 обычных патронов] Арес Хищник V [Тяжёлый Пистолет, Точн 5 (7), ЗУ 7Ф, Б -4, СЗ, КО —,15 (м), с/ 50 обычных патронов] Стритлайн Спешал [Скрытый, Точн 4, ЗУ 6Ф, Б —, СЗ, КО —,6 (м), с/ 50 обычных патронов] Дефинс EX Шокер [Тазер, Точн 4, ЗУ 9О(э), Б –5, ОВ, КО —,4 (м), с/ 50 тазерных дротиков]
Контакты	Механик (Связь 3, Лояльность 4) Капитан Береговой Охраны (Связь 2, Лояльность 3) Фиксер (Связь 1, Лояльность 1)
Начальные ¥	1,145 + (4D6 x 100)¥

Бандит разрастания

Бандиты. Разрастания заполнены ими. Большинство заканчивают в тюрьме или в могиле, немногие доползают до настоящей власти, а остальные? Некоторые переходят в высшую лигу. Бандит разрастания наголову превосходит обычного уличного подонка, он быстрее, умнее, крепче, злее и умеет организовать операцию. Он видел сколько нюйен уходит наверх и решил совершить большой прыжок, стать профессионалом и бежать в тенях. Более он не часть банды (хотя все знают что никогда с ней не порвёт окончательно) и работает на себя, но периодически подбрасывает куски своей семье и соседям. Они в свою очередь помогают ему. После чудесного спасения (хотя и ценой руки) он понял, что есть лучшая жизнь чем жизнь бандита, теперь ему осталось узнать, что она собой представляет.

Метатип: Орк									
Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра
7	4	4	7	4	4	3	4	4.8	1

Счётчик Состояния (Ф/О)	13 / 10
Броня	12
Пределы	Физический 9, Ментальный 5, Социальный 6
Физич. Иниц.	8 + 1к6
Активные умения	Оружейник 1, группа умений Атлетика 2, Автоматы 1, Клинки 3, Дубинки 3, Компьютеры 1, Обман 1, Кибертехнология 1, Этикет (Уличный) 2 (+2), Первая Помощь 1, Запугивание 5, Лидерство 3, Замочник 1, группа умений Механика 1, Навигация 1, Переговоры 3, Проницательность 3, Выступление 3, Пилотирование Наземных Машин 2, Пистолеты 3, группа умений Незаметность 2, Метательное Оружие 1, Безоружный Бой 5
Знания	Бизнес 2, Уличные банда Сиэтла (Багровые Крушители) 4(+2), Жизнь Разрастания 3, Уличные наркотики 2
Языки	Английский (Городской Сленг) Р, Ор'Зет 2
Качества	Иждивенцы (6: несколько братьев и сестёр), Особая Примета, Отважный, Родная Земля (Ты Знаешь Парня), Предвзятость (Прямолинейный против эльфов)
Аутментации	Киберрука (стандартная, Б/У, очевидная)
Снаряжение	Бронекуртка [12, с/ непроводящая 6], набор оружейника, набор автомеханика, набор кибертехнолога, фальшивый ГРЕх (Рейтинг 3), ушные вкладыши [Рейтинг 1], фальшивая лицензия на оружие (Рейтинг 3), очки [Рейтинг 1, с/ визуальным каналом], Харли-Дэвидсон Скорпион, набор промышленного механика, джаз (4 дозы), Низкий Уровень Жизни (2 месяца), аптечка (Рейтинг 3), 10 наручников (пластиковые), комлинк Ренраку Сенсей, респиратор (Рейтинг 1), набор для выживания
Оружие	Кольт Америка Л36 [Лёгкий Пистолет, Точн 7, ЗУ 7Ф, Б —, СЗ, КО —, 11(м), с/ скрытой кобурой, 2 запасные обоймы, 110 обычных патронов] Боевой топор [Клинок, Досягаемость 2, Точн 4, ЗУ 12Ф, Б –4] Телескопическая Дубинка [Дубинка, Досягаемость 1, Точн 5, ЗУ 7О, Б —] Нож [Клинок, Досягаемость —, Точн 5, ЗУ 7Ф, Б –1] Рутер Супер Вархок [Тяжёлый Пистолет, Точн 5, ЗУ 9Ф, Б –2, ОВ, КО —, 6(су), с/ 2 ускорителями заряжания, 60 обычных патронов] Стритлайн Спешал [Скрытый, Точн 4, ЗУ 6Ф, Б —, СЗ, КО —, с/ скрытое прошлое, 30 обычных патронов]
Контакты	Фиксер (Связь 3/Лояльность 1) Бандит разрастания (Связь 2/Лояльность 5) Уличный ребёнок (Связь 1/Лояльность 3)
Примечание	Природное сумеречное зрение
Начальные ¥	1,500 x (3D6 x 60)¥

Охотник за головами

Он охотится на людей и зверей — скрывшихся подозреваемых, крыс-дьяволов, сбежавших дочерей, виверн, в общем за кого бы вы ему не заплатили он выследит его и доставит живым, мёртвым или чучелом. На самом деле, деньги для него не главное, лучшее в охоте — это проверить себя, встретиться с добычей лицом к лицу, выдержать всё что бросает против тебя жизнь и победить. На равнинах ли, в пустыне или в каменных джунглях — он альфа-хищник. А ты? Ты просто жертва. Если хочешь бежать — беги, но знай, если он идёт по следу, исход предопределён.

Метатип: Тролль

Т	Л	Р	С	СВ	Ло	И	Х	Сущ	Гра
7 (8)	3	3	8	3	3	3	2	6.0	1

Счётчик Состояния (Ф/О)	12 / 10
Броня	9
Пределы	Физический 9, Ментальный 4, Социальный 5
Физич. Иниц.	6 + 1к6
Активные умения	Обращение с Животными 2, Стрельба из лука 4, Оружейник 1, группа умений Атлетика 4, Автомеханика 1, Клинки 3, Дубинки 3, Компьютеры 1, Обман 2, Радиоэлектронная Война 1, Первая Помощь 3, группа умений Влияние 2, Запугивание 5, Замочник 3, Длинноствольное Оружие 4, группа умений Природоведение 4, Ловкость Рук 1, Проницательность 3, Пилотирование Наземных Машин Транспорт 2, Пистолеты 4, Скрытность 3, Метательное Оружие 1, Безоружный Бой 5
Знания	Паразоология 2, Полицейские Предписания 4, Племенные законы Салиш-Ши 3
Языки	Сиу (Ворон) Р, Английский Р, Испанский 3
Качества	Билингв, Отважный, Прирождённый Атлет, Аллергия (соя, умеренная), ГРЕшник (нация Салиш-Ши, оркское племя Каскада)
Снаряжение	Набор оружейника, набор автомеханика, бинокль (оптический), биометрический сканер, альпинистское снаряжение, фонарик, бронеплащ [9 с/ шоковыми примочками], набор отмычек, Низкий Уровень Жизни (2 месяца), аптечка (Рейтинг 4) с 1 набором расходников, комлинк Ренраку Сенсей, респиратор (Рейтинг 4), наручники (1 набор кандалов, 2 металлических, 20 пластиковых), RFID теги (10 охранных, 10 Стелс), трос (стандартный, 100 метров), массив сенсоров (Рейтинг 3) (портативный), набор для выживания, Тойота Гофер
Оружие	Дефинс Т-250 [Дробовик, Точн 4, ЗУ 10, Б –1, ОВ/СЗ, КО —, 5(м), с/ 50 обычных патронов, 20 шоковых патронов] Лук (Рейтинг 8) [Лук, Точн 6, ЗУ 10Ф, Б –2, с/ 20 стрел] Химические гранаты (2) [Граната, ЗУ как газ, Б —, Взрыв 10м радиуса] Кольт Америка Л36 [Лёгкий Пистолет, Точн 7, ЗУ 7Ф, Б —, СЗ, КО —, 11(м), с/ 2 запасные обоймы, 110 обычных патронов] Телескопическая Дубинка [Дубинка, Досягаемость 1, Точн 5, ЗУ 10О, Б—) Светошумовые гранаты (2) [Граната, ЗУ 10О, Б –4, Взрыв 10м радиуса] Ремингтон 950 [Снайперская Винтовка, Точн 7, ЗУ 12Ф, Б –4, ОВ, КО—,5(м), с/ 50 обычных патронов] Ругер Супер Вархок [Тяжёлый Пистолет, Точн 5, ЗУ 9Ф, Б -2, ОВ, КО —, 6(су), с/ 2 ускорителя заряжания, 60 обычных патронов] дымовые гранаты (2) [Граната, ЗУ —, Б —, Взрыв 10м радиуса] Дубинка [Дубинка, Досягаемость 1, Точн 4, ЗУ 9О(э), Б –5] Аварийный нож [Клинок, Досягаемость —, Точн 5, ЗУ 10Ф, Б –1] Метательный нож [Метательное, Точн Физический, ЗУ 9Ф, Б –1] Ямаха Пульсар [Тазер, Точн 5, ЗУ 9О(э), Б –5, СЗ, КО —, 4(м), с/ 10 дротиков]
Контакты	Полицейский надзиратель (Связь 2/Лояльность 2) Представитель племени (Связь 2/Лояльность 2)
Начальные ¥	4,116 + (3к6 x 60)¥

Умения

Информация в Шестом Мире дешевле дневной нормы сойкофе. Повсеместный доступ к Матрице привёл к широкому распространению данных обо всех и всём, нужно только поискать. Так что если вы хотите быть лучшим, вам нужно не просто знать — вам нужно **уметь** делать. Умение нужно для перевода знаний в действия. Умения в *Shadowrun* отображают широкий спектр знаний и опытности в данном вопросе. В Шестом Мире умения позволяют воздействовать на Шестой Мир физически, социально, магически, технически и прочими способами. Умения разных персонажей могут быть столь-же разнообразны как стили одежды. Поскольку умения описаны достаточно обще, игроки имеют возможность свободно описывать сферу компетенции и тренировок своих персонажей и их развитие. Узкая фокусировка на конкретном аспекте умения называется специализацией (см. **Специализации**, стр. 135).

Виды умений

Умения, это способности которые вы изучаете достаточно долго. Они сгруппированы в три широкие категории: Активные умения, Знания и Языки. Первая отвечает за то, что вы делаете, вторая, за то что знаете, третья, за общение с миром. Во время создания персонажа вам нужно было определить начальные умения персонажа во всех трёх категориях. После начала игры вы можете улучшить или получить новые умения тратой заработанной во время бегов Кармы (стр. 109).

Ранги умений не зависят от атрибутов, но не применяются в одиночку. При совершении действий наиболее распространенные наборы кубиков включают один атрибут и одно умение. Вы можете изучить каждый аспект Чародейства, но если у вас нет способностей к Магии (выражающейся в одноимённом атрибуте) для его применения, вы не станете столь могучим как могли бы. Хотя не всегда бросок совершается на умение и атрибут, любое умение имеет **связанный атрибут**, сильнее всего коррелирующийся с данным умением. Это не значит, что броски этого умения всегда используют этот атрибут, но обычно это так. Список умений и их связанных атрибутов находится на странице 159.

Активные умения

Активные умения применяются для совершения различных действий и влияния на мир. Они могут быть как боевыми, необходимыми для выживания в разрастании, так и социальными, нужными для получения оплаты после бега. За более полным описанием Активных умений и их специализаций обратитесь к странице 136.

Знания

Знания отображают уровень познания и понимания персонажем определённой темы. Ваш персонаж начинает игру с бесплатными очками Знаний в размере суммы Логики и Интуиции. Знания помогают лучше описать персонажа, также они полезны при подготовке к бегу и для отыгрыша. Персонаж получает знания всю жизни и они влияют на авторитет персонажа и насколько хорошо он известен людям. В *Shadowrun* есть четыре базовых типа Знаний: Академические, Занимательные, Профессиональные и Уличные. Если не указано иное Знания связаны с Логикой или Интуицией. Более подробно мы рассмотрим Знания на странице 155.

Языки

Языки, это собственно и есть языки на которых персонаж может говорить, читать и писать. Чем выше рейтинг такого умения тем лучше персонаж это делает. В начале игры вы можете купить языки за бесплатные очки Знаний. За более полным описанием Языков и их специализаций обратитесь к странице 158.

Использование умений

Обладание умениями позволяет вам сделать многое. К сожалению, ничего — ни заговаривание зубов вышибале, ни взлом хоста НеоНЭТ, ни призыв духа города — не происходит идеально. Для решения проблемы вам нужно правильное умение. МИ сообщит вам какое умение необходимо и какие модификаторы применимы к вашему набору кубиков. Выбор умений и модификаторов наука несовершенная, особенно если ваш персонаж умеет то, о чём вы ни имеете ни малейшего представления. Но не отчаивайся чаммер: правила дадут общее представление об использовании умений и модификаторов.

Группы умений

Группа умений объединяет основанные на базовой концепции умения (обычно три, но иногда четыре). Например, группа умений Природоведение объединяет Навигацию, Выживание и Выслеживание, обладающий этой группой будет иметь все эти умения. Приобретение группы умений выйдет дешевле чем всех умений по отдельности. Рейтинг каждого умения равен рейтингу группы умений. Например, если у вас есть Природоведение 5, то при выслеживании василиска в лесах Совета Салиш-Ши вы можете использовать Выслеживание 5, поскольку оно часть группы Природоведение.

Усовершенствование группы умений происходит по специальным правилам. Если вы хотите поднять одно из умений группы, а не всей целиком, группа умений разбивается и вы получаете отдельные умения с рангом, равным рангу группы, после этого возможно повышение отдельного умения. Если вы желаете восстановить группу умений, вам необходимо уравнять ранги всех умений группы. За более подробной информацией обратитесь к разделу **Развитие Персонажа** на странице 109.

Пример

Кевин желает сделать своего персонажа хорошим стрелком. При создании персонажа, не зная о том, какой вид оружия оптимален, он покупает группу умений Огнестрельное Оружие рейтинга 5. После нескольких сессий выясняется, что персонаж Кевина, Митральеза, использует только автоматы. Игрок решает потратить Карму на повышение умения Автоматы до 6 (что выйдет дешевле чем всей группы целиком). Для этого он сначала разбивает группу умений Огнестрельное Оружие, а затем покупает новый уровень Автоматов. На данный момент у него имеются Автоматы 6, Длинноствольное Оружие 5 и Пистолеты 5. Если он пожелает восстановить Огнестрельное Оружие, ему потребуется потратить Карму на поднятие Длинноствольного Оружия и Пистолетов до 6 (что выйдет дороже чем повышение всей группы умений Огнестрельное Оружие сразу и целиком).

Рейтинги умений

Чем выше рейтинг умения тем лучше у вас с этим умением. Некто не имеющий умения Пистолеты, но насмотревшийся тридео может догадаться, что надо наставить дуло на оппонента и нажать на курок, но не сможет сделать это лучше чем получивший даже начальную тренировку персонаж, умеющий перед стрельбой принять правильную позу и проверить предохранитель.

Рейтинг умения 1 отображает самые рудиментарные познания, а 12 (с качеством Одарённый — 13) предел возможного.

При написании рейтинг умения располагается сразу после его названия. Рейтинг 5 в Хакинге записывает в листе персонажа и других игровых материалах как «Хакинг 5». Рейтинг умения добавляется к набору используемых при конкретной проверке действия кубиков. Правила определяют необходимые в конкретном случае умение и атрибут — просто сложите их рейтинги и получите набор кубиков данной проверки. Например, для попадания металлической трубой по голове Хеллоуинеру необходима проверка Дубинки + Ловкость, если ваша Ловкость равна 3, а Дубинки — 4, ваш набор кубиков для атаки равен 7.

Специализации

Если вы уделяете дополнительное время определённому аспекту умения, вы получает то, что называется **специализацией**. Если ваш персонаж обладает умением Гимнастика, но тратит много времени на паркур, вы получите квалифицированного в Гимнастике персонажа, особенно хорошо умеющего взбираться на препятствия.

Специализация добавляет 2 кубика к любой проверке умения в которой задействована специализация. Вы записываете специализацию в скобках сразу после умения, а затем, в качестве напоминания о бонусе, дописываете «+2» после рейтинга. В рамках одного умения персонаж может иметь несколько специализаций, но одномоментно применяется только одна. Например, персонаж с умением Клинки и специализациями Топоры и Парирование получает при парировании топором только +2.

На этапе создания персонажа можно взять только одну специализацию на умение (см. **Создание бегущего**, стр. 91), но позднее можно докупить дополнительные. Если вы хотите приобрести специализацию умения, сначала вам потребуется само умение (то бишь его рейтинг не менее 1). Специализации нельзя приобрести для группы умений.

Пример

Петра решила извлечь максимум от своей кибер-шпоры. А потому приобретает специализацию Кибер-оружие в умении Безоружный Бой. Это выглядит так Безоружный Бой (Кибер-оружие) 4 (+2). Теперь при применении шпоры она бросает 6 кубиков плюс атрибут.

По Умолчанию

Невозможно подготовиться к каждому сценарию и немногим легче выучить каждое умение. Но можно попробовать действовать не имея нужного умения. Вы можете действовать **по умолчанию**, используя для набора кубиков только атрибут. Это не даст вам никаких преимуществ — скорее наоборот. В дополнение к любым другим штрафам, использование умения по умолчанию накладывает штраф на набору кубиков -1. Если МИ чувствует, что ваши шансы крайне малы, он может разрешить вам применить Грань для Превышения Предела (стр. 58) и повысить свои шансы.

Некоторые умения слишком сложны для применения по умолчанию. В этих случаях вы не можете даже попробовать, у вас нет шансов. Например, Пилотирование Наземных Машин или Безоружный Бой сравнительно простые умения, их можно попробовать применить без формального обучения, так что вы можете применить их по умолчанию в случае необходимости. Про Аэромеханику такого сказать нельзя, в данном случае обучение необходимо (ракетостроение слишком сложная наука). Умения, которые нельзя использовать по умолчанию, отмечены в Списке Активных Умений (стр. 159) курсивом, также это отмечается в его описании.

Пример

Никто не говорил Апарагу что в столь поздний час здание не будет пусто. И теперь менеджер исследований среднего звена требует у бегущего в тени какого дрека он забыл так далеко от своей каморки. Конечно, украденная униформа Центурион Серьюрити это неплохо, но Апарагу, чёрт его дери, было бы столь же неплохо знать, как разговаривают костюмы. МИ назначает проверку Этикет +Харизма, что пригодилось бы если бы у Апарага был ранг в Этикете. Но это не так и персонаж имеет весьма смутное представление о том, что говорят в таких случаях. Он использует умение по умолчанию и пытается бормотать в ответ опираясь исключительно на свою Харизму 3. Учитывая модификатор -1 ему придётся пройти проверку на 2 кубиках, и убедить корпоративного сотрудника пропустить его и позволить сделать свою работу. В противном случае говорить будут пушки.

Замещение умений

Вам не всегда придётся использовать умение которого у вас нет по умолчанию. Иногда ваш МИ может позволить вам использовать другие умения, вероятно со штрафом. Например, если вы хотите использовать для маскировки косметику, но не имеете умения Маскировка, МИ может позволить вам использовать умение Умелец со штрафом к набору кубиков, ну скажем -3.

Также вы всегда можете использовать Активное умение вместо Знания (так использование умения Пистолеты со штрафом поможет определить где выпущен данный экземпляр Арес Хищник V), но не наоборот. Знание истории и принципов работы современного пистолета не поможет вам совершить отменный выстрел.

Боевые Активные умения

Вы используете их когда дело доходит до поножовщины и перестрелки. Если не указано иное все Боевые умения связаны с Ловкостью. Вопрос использования этих умений рассматривается в главе **Бой** на странице 166.

Автоматы Automatics

Это умение отвечает за конкретное подмножество огнестрельного оружия, крупнее пистолетов и меньше винтовок. Эта категория включает пистолеты-пулемёты и другие полностью автоматические карабины.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Огнестрельное Оружие
Специализации: Штурмовые Винтовки, Кибер-Имплантанты, Автоматические Пистолеты, Пистолеты-пулемёты.

Безоружный Бой Unarmed Combat

Это умение отображает различные стили самообороны и нападения использующие тело пользователя. Оно включает широкий спектр боевых искусств, использование имплантированного кибернетического оружия и выстроенных вокруг него боевых стилей.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Ближний Бой
Специализации: Блокирование, Кибер-имплантаты, Захваты или конкретное боевое искусство.

Длинноствольное Оружие Longarms

Это умение отвечает за использование огнестрельного оружия с длинным стволом, такого как спортивные и снайперские винтовки. Также оно ответственно за упираемое при стрельбе в плечо оружие, например дробовики.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Огнестрельное Оружие
Специализации: Дальние выстрелы, Сверхдальние Выстрелы, Дробовики, Снайперские Винтовки.

Вот список того, что обозначает рейтинг умения, он поможет вам сориентироваться в числах и прикинуть, как ваш персонаж вписывается в общую схему метачеловечества

Нет рейтинга: Неспособный

Это не просто отсутствие навыков — это особенная степень невежества. Вы не имеете ни малейшего представления о умении. Этот уровень может быть достигнут только качеством (таким как Некомпетентный, стр. 87) или, возможно, прошлым персонажа. Вы не можете использовать умение по умолчанию и вам никогда не придёт в голову использовать его для решения проблем.

Рейтинг 0: Нетренированный

Начальный уровень знаний, полученный при взаимодействии с обществом и Матрицей. Хотя вы и нетренированны, у вас есть общее понимание умения, а иногда и удаётся прикинутся профессионалом.

Рейтинг 1: Неопытный

Вы немного знаете о том как это работает, но без понятия как.

Рейтинг 2: Новичок

Вы любитель, но не энтузиаст.

Рейтинг 3: Компетентный

Вы знаете основные операции, но пасуете перед сложными и «трюками».

Рейтинг 4: Опытный

Вы уверенно справляетесь с тем что делаете и хорошо работаете в нормальных условиях. Уровень хорошего рабочего профессионала.

Рейтинг 5: Умелый

Вы знаете как работать в нестандартных ситуациях и можете действовать творчески.

Рейтинг 6: Профессионал

Вы можете с лёгкостью продать свои умения на открытом рынке. Это максимальный рейтинг при создании персонажа.

Рейтинг 7: Ветеран

Вы видели многое на что способно умение и то на что оно не способно. Окружающие просят вашего совета.

Рейтинг 8: Эксперт

Ваш талант востребован. Корпорации ищут вас (или извлекают из объятий конкурентов).

Рейтинг 9: Выдающийся

Ваше имя — синоним этого умения. Если несколько умений достигли этого уровня, вас считают исключительно талантливым.

Рейтинг 10: Элита

Вы знамениты даже среди специалистов в этой области.

Рейтинг 11: Легенда

Вы образец для новичков. Вашим именем называют трюки в этой области.

Рейтинг 12-13: Вершина

Вы достигли предела возможностей смертного. Этот уровень отображает топ 0,00001% практикующих специалистов в известной истории. Высочайшего рейтинга, 13, можно достичь только с качеством Одарённый, стр. 79.

Дубинки Clubs

Это умение отвечает за использование всего ручного ударного инструмента. С этим умением вы сможете превратить любой тупой предмет, будь то бейсбольная бита, клюка или булава, в опасное оружие.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Ближний Бой
Специализации: Дубинки, Молоты, Кистени, Посохи, Парирование

Клинки Blades

Режь и кромсай! Умение Клинки отвечает за применение всего ручного рубящего и режущего оружия. Вы можете использовать широкий спектр холодного оружия, включая кинжалы, мечи и топоры.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Ближний Бой
Специализации: Топоры, Ножи, Мечи, Парирование.

Метательное Оружие Throwing Weapons

Это широко стороннее умение поможет при броске любых предметов которые пользователь может удержать в руке.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: Аэродинамическое, Лезвия, Неаэродинамическое.

Пистолеты Pistols

Это умение включает все виды ручных пистолетов, в том числе тазеры, однозарядные, самозарядные и револьверы.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Огнестрельное Оружие
Специализации: Скрытые, Револьверы, Самозарядные, Тазеры.

Стрельба из лука Archery

Это умение используется при стрельбе из метательного оружия оснащённого тетивой. Лучник знаком с различными типами луков и стрел, могущими использоваться для максимального эффекта.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: Луки, Арбалеты, Нестандартные боеприпасы, Праща

Экзотическое Стрелковое Оружие (конкретное) Exotic Ranged Weapon

Иногда обычная пушка или рубило не сдюжат и нужно нечто более навороченное. Или более странное. Это умение необходимо приобретать отдельно для каждого вида экзотического стрелкового оружия которым вы хотите пользоваться. Некоторые возможные примеры: духовые ружья, гирореактивные пистолеты, огнемёты и лазеры.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Нет
Специализации: Нет

Тяжёлое Оружие Heavy Weapons

Под термином тяжёлое оружие понимается всё стрелковое оружие крупнее штурмовой винтовки, такое как гранатомёты, пулемёты и штурмовые пушки. Это умение относиться исключительно к переносным орудиям, неустановленным на транспортные средства, в противном случае используйте умение Артиллерия.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: Штурмовые Пушки, Гранатомёты, Управляемые Ракеты, Пулемёты, Ракетомёты.

Физические активные умения

Эти умения отвечают за всю физическую активность персонажа (за исключением боевой, это сфера Боевых умений). В описании умения вы найдёте правила его применения или ссылку на таковые.

Бег (Сила) Running

Как вы можете догадаться, Бег отвечает за перемещение пешком. Подробности в разделе **Использование Бега**, страница 142.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Атлетика
Специализации: Стайер, Спринтер, на местности (Пустыня, Город, Бездорожье).

Выживание (Сила Воли) Survival

Вы в пустыне, и всё что у вас есть, это жестяная кружка, пончо и металлический прут? Если вы хотите выжить, вам понадобится это умение. Выживание, это навык оставаться в живых в течении длительного времени в условиях экстремальной окружающей среды. Умение показывает способность персонажа производить необходимые для жизни на природе действия, как то зажечь огонь, построить укрытие, добыть еду и прочее в неблагоприятных условиях. Подробности в разделе **Использование Выживания**, страница 142.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Природоведение
Специализации: Пустыня, Лес, Джунгли, Горы, Арктика, Город и другие типы местности.

Выслеживание (Интуиция) Tracking

Это умение даёт возможность обнаружить следы движения металюдей и другой добычи и, используя эти сведения, выследить их. Также оно позволяет различить неотмеченные пути и тропы добычи в различных ситуациях. Подробности в разделе **Использование Выслеживания**, страница 143.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Природоведение
Специализации: Пустыня, Лес, Джунгли, Горы, Арктика, Город и другие типы местности.

Гимнастика (Ловкость) Gymnastic

Это умение измеряет ваше умение держать равновесие, общую физическую подготовку и прочие похожие возможности тела. Более подробная информация о игровом использовании Гимнастики расположена в разделе **Прыжки** на странице 140.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Атлетика
Специализации: Баланс, Лазание, Танцы, Прыжки, Паркур, Кувырки.

Искусство Побега (Ловкость) Escape Artist

Искусство Побега измеряет способность персонажа избавляться от оков используя гибкость и ловкость тела. Смотрите **Использование Искусства Побега**, на странице 141.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: на препятствиях (наручники, верёвки, пластиковые стяжки и т.д.), Гибкость.

Ловкость Рук (Ловкость) Palming

Это умение даёт персонажу возможность тырить, скрывать и подсовывать небольшие предметы.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Незаметность
Специализации: Жонглёр, Карманник, Мелкие Кражи

Маскировка (Интуиция) Disguise

Данное умение отвечает за немагические методы маскировки вашей личности, а том числе косметику и усиления. Смотрите **Использование маскировки и имитации**, на странице 142.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Незаметность
Специализации: Камуфляж, Косметика, Грим, Тридео и Видео.

Ныряние (Тело) Diving

Отвечает за широкий спектр выполняемых под водой действий. Это умение применяется при дайвинге, подводном плавании, использовании водолазного оборудования и задержке дыхания.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: на аппаратуре (аппараты жидкостного дыхания, газовые смеси, экстракторы кислорода, скуба), на условиях (арктика, пещеры, комерческие спуски, военное применение и т.д.), Управляемая Гипервентиляция.

Плавание (Сила) Diving

Это умение отвечает за способность персонажа плавать в различных водоёмах. Уровень умения влияет на длительность и скорость плавания. Подробности в разделе **Использование Плавания**, страница 143.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Атлетика
Специализации: Рывок, Длинная Дистанция.

Проницательность (Интуиция) Perception

Это умение отображает способность замечать отклонения по нормы, что делает его одним из важнейших умений бегущего в тени. Подробности в разделе **Использование Проницательности**, страница 141.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: Слух, Обоняние, Поиск, Вкус, Осязание, Зрение.

Свободное Падение (Тело) Free-Fall

Это умение отвечает за любые прыжки с высоты, от прыжков с третьего этажа до высотных прыжков с самолёта. Также оно включает все попытки замедлить или контролировать падение, таким образом оно используется при скайдайвинге с парашютом, полёте на вингсьюте, спуске по верёвке, амортизирующему тросу или зип-лайну.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: Бейсджампинг, Использование Страховки, Тарзанка, Высотные Прыжки, Низковысотные Прыжки, Парашюты, Вытяжные Верёвки, Вингсьют, Зип-лайн.

Скрытность (Ловкость) Sneaking

Нужно быть там, где вас не должно быть? Это умение позволит вам оставаться незамеченным в различных ситуациях. Подробности в разделе **Использование умений Незаметности**, страница 142.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Незаметность
Специализации: на типах местности (Джунгли, Город, Пустыня и т.д.).

Лазание

Обстоятельства	Дальность передвижения (округлять вверх)
Помощь при спуске (дюльфер)	20 метров + 1 метр за успех
Помощь при восхождении	1 метр за успех
Помощь при горизонтальном лазании	1 метр за 2 успеха
Помощь при восхождении вверх ногами (на потолок или выступ)	1 метр за 3 успеха
Самостоятельное восхождение	1 метр за 2 успеха
Самостоятельный спуск	1 метр за успех

Обстоятельства	Модификатор набора кубиков
Помощь при лазании	+2

Если поверхность	Модификатор набора кубиков
Проста для лазания (сетчатое ограждение)	+1
Неплотная (дерево, стена из неприлегающих камней)	+0
Плоская (кирпичная стена, фасад старого здания)	–3
Отвесная (металлическая стена, бесшовный камень)	–5
Скользкая или влажная	–2
Смазанная или покрытая гелем	–4

Использование Гимнастики

Несколько применений умения Гимнастика требуют специальных правил.

Лазание

Умение Гимнастика применяется к обоим методам восхождения: с помощью экипировки и без оной. Помощь при восхождении производится специальным снаряжением, таким как канаты и обвязки (см. стр. 493). Такое восхождение легче и безопаснее, но требует специальной подготовки. Самостоятельное восхождение может быть сделано сходу, поскольку вы поднимаетесь без снаряжения. Лазание, это Сложное действие, а количество успехов полученных вами на проверке Гимнастика + Сила [Физический] определит, в соответствии с таблицей Лазания, как далеко вы сможете переместиться по горизонтали или вертикали. Чем сложнее восхождение, тем больше модификаторов вы получите из таблицы Лазания.

Дюльфер

Дюльфер, это метод спуска на скорости близкой с скорости свободного падения при котором используется специальное снаряжение. Этот метод требует проверки Успеха Свободное Падение +Тело [Физический] (2). Если у вас есть нужное снаряжение и тренировка, вы можете затормозить в любой точке спуска, замедлить скорость и благополучно приземлиться. Дюльфер требует Простого действия, в течении которого вы падаете на 20 метров за Боевой Ход. Персонажа могут увеличить это расстояние на 1 метр за каждый чистый успех проверки. Если в этой же фазе вы тратите ещё одно Простое действие, например на стрельбу, вы получаете модификатор набора кубиков -2 на оба действия. Остановка требует той же проверки Свободного Падения с тем же порогом. При провале проверки вы не замедляетесь и можете получить повреждение как при падении с высоты (см. Урон от падения, стр. 182).

Провалы и Глюки при Лазании

Проверка при лазании или дюльфере автоматически останавливает ваш прогресс, вы должны пройти проверку Реакции + Сила для удержания позиции. Если эта вторая проверка провалена, вы начинаете падать (по 20 метров за Боевой Ход). Во время вашей следующей Фазы Действий, вы можете попытаться остановить падение с помощью проверки Реакции + Сила со штрафом к набору кубиков -2. Ваш МИ может разрешить другим взбирающимся совершить проверку Реакции + Сила, успех которой позволит им схватить вас.

Персонажам использующим альпинистское снаряжение разрешена дополнительная проверка при падении. Если падающий персонаж подготовил страховочные канаты он может совершить проверку Свободное Падение +Логика [Ментальный] (Тело персонажа /2 (округление вверх)). Падающий персонаж может применить к этой проверке Грань. В случает успеха, страховка работает и персонаж повисает на ней. В случае провала, персонаж падает (см. **Урон от падения**, стр. 182).

Прыжки

Прыжки совершаются с разбега или с места. Прыжки с разбега получаются длиннее, но требуют места. Совершите проверку Гимнастики +Ловкость с соответствующими модификаторами. За каждый успех в проверке вы прыгаете на 1 метр в случае прыжков с

места или 2 метра если был разбег. Однако, независимо от числа набранных успехов вы не можете прыгнуть дальше чем на Ловкость x1,5 (остальные успехи пошли на шикарные трюки).

Для вертикального прыжка проверка та-же, но за высота идёт по 0,5 метра за успех, до максимума в 1,5 вашего роста.

Пример

Под свист пуль Автоматическая Джейн прорвалась к двери на крышу. С парой несущихся по пятам офицеров Ацтехнолоджи. После быстрого осмотра перед ней нарисовались два выхода: — налево до здания и направо — более удалённая крыша. Крыша слева в двух метрах, и она знает, что охранники допрыгнут. Автоматическая Джейн надеется на удачу и выбирает правый путь — через пятиметровый провал. Она совершает бросок Гимнастика 3 + Ловкость 5 и получает 5 успехов (что укладывается в её Физический придел). Спортивная школа наконец окупается и Джейн запрыгивает на крышу, оглядывается и видит, как офицеры пытаются повторить её манёвр. Первому это удаётся, но второй спотыкается перед прыжком и не долетает. Он вытягивает руку и более удачливый товарищ ловит его, спасая от излишне тесного знакомства с тротуаром. Это происшествие должно дать Джейн достаточно времени на побег.

Использование Искусства Побега

В *Shadowrun* вы будете частенько оказываться в плену, а не в могиле. Искусство Побега даст вам возможность освободиться от большинства форм заключения, в том числе наручников, верёвок и других оков. Для этого потребуется пройти проверку Искусство Побега + Ловкость [Физический], порог проверки зависит от типа оков. В случае успеха вы высвобождаетесь после 1 минуты работы (около 20 Боевых Ходов) разделённой на количество набранных чистых успехов. Набор кубиков проверки модифицируется различными обстоятельствами, как то следят ли за вами (и приходится делать дело скрытно) или наличием отмычек. Такие модификаторы перечислены в таблице **Искусства Побега**. Также МИ может счесть, что из некоторых оков без посторонней помощи не выбраться.

Пример

Прогулка в офис Монобэ без маскировки была ошибкой — охрана перехватила Таро ещё до лифтов. После непродолжительной стычки Таро оказался прикованным к лавке в комнате для персонала. У Таро имеется умение Искусство Побега 6 и Ловкость 5. Порог для наручников равен 3. Игрок бросает 11 кубиков (5+6) и получает ровно 3 успеха! Наручники оказались крепче чем казались, но в конце концов поддались. Запястья Таро болят, он потирает их и оглядывает комнату готовясь к следующему шагу.

Искусство Побега

Оковы	Порог
Верёвки, пластиковые наручники	2
Металлические наручники	3
Смирительная рубашка	4
Ограничивающие кандалы	5
Армированные материалы	+1
Ситуация	**Модификатор**
За персонажем следят	–2
Персонажа физически ограничивают	–(Сила ограничивающего)
У персонаже есть инструменты или приспособления для резки	+2

Использование Проницательности

Это умение используется в случае использование базовых чувств (зрение, вкус, обоняние, осязание или слух) для поиска чего либо не очевидного. МИ может предложить сделать проверку или вы сами можете потратить Детальное Простое действие на проверку Проницательности для осмотра окружающей обстановки. Достижение порога при проверке Проницательности + Интуиции [Ментальный] показывает, что вы заметили нечто малозаметное и/или важное, а чистые успехи определят подробность информации. Если от вас сознательно пытаются скрыться, то проверка будет Встречной с их умением против вашей Проницательности (см. **Использование умений Незаметности**, стр. 142).

Проверки Проницательности основанные на зрении (а их большинство) получают те-же модификаторы Видимости и Освещения что и атаки в бою (см. **Модификаторы Окружения**, стр. 184). Остальные модификаторы перечислены в таблице Модификаторы проверок Проницательности. Если несколько человек смотрят на одно и тоже, проводя при этом проверку Проницательности, сделайте Командную проверку (стр. 51).

Модификаторы Проницательности

Ситуация	Модификатор набора кубиков
Наблюдатель отвлечён	–2
Наблюдатель ищет именно это	+3
Объект\звук расположен не рядом	–2
Объект\звук далеко	–3
Объект\звук неким способом выделяется	+2
Помехи от света\запаха\звука	–2
У наблюдателя есть активные усиления	+ (Рейтинг)
Видимость и Освещение	Модификаторы Окружения, стр. 185

Пороги Проницательности

Предмет\событие:	Порог	Примеры
Очевиден\велик\шумен	1	Неоновая вывеска, бегущая толпа, вопли, стрельба
Обычен	2	Дорожный знак, пешеход, беседа, стрельба с глушителем
Скрыт\маленький\негромкий	3	Уроненный под стол предмет, контактные линзы, шёпот
Спрятан\крошечный\тихий	4	Секретная дверь, игла в стоге сена, беззвучная речь.

Использование Бега

Это умение позволяет увеличить дальность вашего передвижения за Боевой Ход при выполнении во время вашей Фазы Действий действия Спринт (стр. 170). Вы совершаете проверку Бега + Сила [Физический]. Каждый успех добавляет к дальности вашего движения За Боевой Ход 1 или 2 метра, в зависимости от вашего метатипа (см. Передвижение, стр. 169). МИ может добавить модификаторы за тип местности (скалы, скользкая поверхность и т.д.) и за другие условия. Вы можете безостановочно бежать количество минут равное (Тело +Бег) x10. После этого начинает наноситься урон от усталости (см. Урон от усталости, стр. 182).

Использование умений Незаметности

Проверки умений из группы Незаметность совершаются для поддержания своей скрытности пока кто-либо пытается вас найти. Производится это как Встречная проверка использующая Проницательность + Интуицию и применяющая любые применимые модификаторы Проницательности (см. стр. 141). МИ может поменять Проницательность на подходящее умение группы Незаметность без штрафа. Если, например, убийца Триады ищет вас в толпе, он может использовать собственный опыт игры в прятки и воспользоваться Скрытностью +Интуицией.

Пример

Тумблер пытается скрыться на переполненных улицах Сиэтла. Он знает, что в нескольких ярдах от него находится полицейский под прикрытием, так что Тумблер накидывает капюшон и смешивается с толпой. Тумблер бросает Скрытность 3 + Интуиция 3 и получает 2 успеха. МИ, использующий параметры полицейского, бросает Скрытность 5 + Интуиция 4. Полицейский получает бонус к набору кубиков +3, поскольку она ищет конкретно Тумблера и знает, как он выглядит, но также штраф -2, поскольку на улице множество людей. Она получает 1 бонусный кубик, бросает 10 кубиков и получает 6 успехов — побег Тумблера будет не из лёгких.

Использование Маскировки и Имитации

Проверки этих умений также являются Встречными. Когда макияж и костюм применяются в первый раз, создавший их персонаж выполняет проверку Маскировки + Интуиция [Ментальный]. Количество набранных успехов является порогом для последующих попыток разоблачить эту маскировку.

Имитация может быть использована как для улучшения маскировки так и отдельно. Персонаж под маскировкой может совершить бросок Имитации + Харизма [Социальный] и прибавить количество успехов к порогу проверки на разоблачение маскировки. Если Имитация применяется без маскировки (при, например, подражании голосу) рассматривайте проверку как обычную Встречную.

Маскировочный набор (см. **Инструменты**, стр. 487) может быть использован для создания Маскировки по правилам **Создания и Ремонта** (стр. 153). Добавьте половину порога Длительной проверки создания маскировки как бонус, до максимума в 4, к набору кубиков проверки Маскировки.

Пример

Кейд знает, что лучший способ проникнуть на объект Эво, это притвориться одним из рабочих. Несколько дней Кейд наблюдал за объектом, выискивая работника на которого он сам наиболее похож. Найденого звали Адам Фармар. Нескольких стаканов хватило на получение истории его жизни. А ещё несколькими стаканами позже Фармар переместился в связанном виде в багажник Американа Кейда. После этого Кейд надевает одежду Адама и наносит немного макияжа, довершающего маскировку. Кейд совершает бросок Маскировки 2 + Интуиция 4 и получает 2 успеха. Одежда сидит довольно хорошо, но чтобы обмануть охранников потребуется большее. Он подъезжает в автомобиле Фармара прямо к воротам, где его просят предъявить документы. Кейд смеётся как Фармар и немного треплется о погоде. Его бросок Имитации 3 + Харизма 4 дал 4 успеха, так что порог вырос до 7. Охранник, стараясь разоблачить подмену, делает бросок Проницательности 4 и Интуиции 2. Она набирает 2 успеха. Обман удался, охранник принимает Кейда за Адама и пропускает его.

Использование Выживания

Выжить в Шестом Мире не так уж просто. Экологические катастрофы стали вполне обыденным делом. В Великобритании, например, токсические аварии и сильные наводнения совместными усилиями опустошили сельскую местность. Живущим на улицах городов тоже пришлось несладко. Бездомный вполне может быть атакован стаей крыс-дьяволов и избит бандитом ради забавы.

Умение Выживание используется при встрече с любыми экстремальными природными условиями, в том числе, в городе, где хищные животные, скорее всего, ходят на двух ногах. Оно включает в себя способность находить в любом окружении пищу, воду и временное убежище. Если вы подвергаетесь воздействию экстремальных условий в течении 24 часов и более, вам нужно ежедневно совершать проверку Выживания + Сила Воли [Ментальный]. Модификаторы и пороги

проверок Выживания представлены в таблице Проверки Выживания. Если вы проваливаете проверку, то не находите нужное укрытие или еду и получаете Оглушающий урон в размере удвоенного порога. Оглушающий урон не может быть вылечен до получения хорошего ночного сна без необходимости проходить проверку Выживания. Если ваш Счётчик Оглушающего Состояния переполнен и вы падаете без сознания, вы не можете совершать проверки Выживания, так что просто продолжайте получать урон (пока Физический счётчик не переполнится) пока вы не спасётесь или не умрёте.

Проверки Выживания

Тип местности	Порог
Спокойная (лес, равнина, город)	1
Умеренная (предгорья, джунгли, болото)	2
Сложная (пустыня, высокогорье)	3
Экстремальная (Арктика, Антарктика)	5+
Обстановка	**Модификатор набора**
Лагерь\есть приспособления для выживания	+2
Нет пищи или воды	–2
Тепло\доступен климат-контроль	+1
Непригодная одежда\броня	от -1 до –4
Длительное путешествие или напряжение	от -1 до –4
Токсичная местность	от -2 до –4
Персонаж ранен	– Модификатор Ран
Погода	**Модификатор набора**
Плохая	–1
Ужасная	–2
Экстремальная	–4

Использование Плавания

Плавание есть Сложное действие. За Боевой Ход плывущий персонаж может проплыть некое количество метров, равное среднему значению своих Ловкости и Силы. Вы можете совершить Простое действие «Спринт» при помощи проверки Плавания + Сила [Физический], увеличивая скорость на 1 метр на успех или 2 метра, если вы эльф или тролль. Плавание на поверхности воды или под ней не влияет на скорость. Как и в случае умения Бег, после длительного плавания накапливается усталость (см. Урон от усталости, стр. 182).

Задержка дыхания

Без проведения проверок персонаж может задержать дыхание на 60 секунд (двенадцать Боевых Ходов). Если персонажу необходимо задерживать дыхание на более длительный срок, можно сделать проверку Плавания + Сила Воли (если у вас есть специализация Управляемая Гипервентиляция, она вступает в игру). Каждый успех позволяет задержать дыхание ещё на 15 секунд (5 Боевых Ходов).

После истечения этого времени персонаж должен вдохнуть или получить 1 клетку Оглушающего урона по истечении каждого Боевого Хода пока не не дышит (этому повреждения невозможно сопротивляться). После потери всех клеток Оглушающего урона персонаж теряет сознание. После этого персонаж получает одну клетку Физического урона в конце каждого Боевого Хода, пока не спасётся или не умрёт.

Оставаться на плаву

Если хотите, то можете просто оставаться на плаву. Вы можете это делать на протяжении стольких минут, каков ваш рейтинг Силы. По истечении этого времени совершите Простую проверку Плавания +Силы [Физический]. Успех позволит вам оставаться на плаву (или, если вы умелы в Плавании, держаться на поверхности) также долго как до проверки, провал приводит к тому, что вы погружаетесь в воду и получает 1 клетку Оглушающего урона, то которого нельзя зашиться. Если у вас есть плавсредство, время между проверками увеличивается вдвое. Вы можете оставаться на плаву пока остаётесь в сознании.

Использование Выслеживания

Выслеживание метачеловека и твари требует проверки Выслеживания + Интуиции [Ментальный] порог которой основан на типе местности (устанавливается МИ на основе таблицы **Пороги проверок Успеха**, стр. 47). Если цель сознательно путает следы, выслеживание её требует Встречной проверка. Выслеживающий совершает бросок Выслеживание + Интуиция [Ментальный] против Скрытности + Ловкость [Физический] цели. Любые чистые успехи на проверке Выслеживания могут использоваться для получения дополнительной информации о следе, такой как количество людей прошедших по этому следу, тип недавно проходивших здесь тварей или наличие старых следов. В городе дополнительные успехи могут быть использованы выявления местных маршрутов движения толпы, подходящих камер и подсказок ДР, дающих информацию о том, в каком направлении и как давно прошла цель.

Также МИ может применить модификаторы за условия, такие как погода, давность следа, количество ранее прошедших по следу и так далее. Использующие для выслеживания собаку или иное подходяще создание могут совершать Командную проверку Обращения с Животными для проверок Выслеживания своим животным.

Социальные умения

Кубики редко являются столь увлекательными как решение проблем между персонажами. Общение с НИП не всегда проходит гладко. Социальные умения дают возможность персонажам разбираться с проблемами без траты патронов или магии. Такие умения обычно имеют связанным атрибутом Харизму.

Социальные умения созданы в качестве дополнения к хорошему отыгрышу, а не для его замены. Социальные проверки должны использоваться либо в качестве вишенки на торте хорошо сыгранной сцены, либо в тех случаях когда сама социальная ситуация много менее интересна чем скорость её завершения. МИ может дать модификаторы такой проверки основываясь на качестве вашего отыгрыша или кучи наваливаемого вами до отступления булдрека.

Выступление (Харизма) Performance

Это умение отвечает за способности к различным искусствам. Выступление для искусств, то же что Умелец для ремёсел. Персонаж использует это умение для развлечения и даже очарования аудитории. Смотрите раздел **Использование Выступления**, стр. 147.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Притворство
Специализации: на виде исполнительского искусства (Представление, Актёрская Игра, Комедия, конкретный музыкальный инструмент и т.д.).

Запугивание (Харизма) Запугивание

Запугивание есть способность создать впечатление, что вы более грозный чем собеседник и под этим соусом заставить его делать то, что вы хотите. Использовать это умение можно несколькими способами, от переговоров до допроса. Применение Запугивания требует Встречной проверки Запугивания + Харизма [Социальный] против Харизмы + Сила Воли цели, данная проверка может быть модифицирована подходящими пунктами таблицы **Социальных Модификаторов** (см. стр. 146).

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: Допрос, Ментальное, Физическое, Пытки.

Имитация (Харизма) Mimicry

Это умение есть способность выдать себя за другого человека, в том числе благодаря голосу или физическими особенностями. Это умение ограничено физическими возможностями персонажа. Дварф может выдать себя за тролля по комлинку, но при личной встречи с целью иллюзия распадётся.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Притворство
Специализации: на метатипе (Дварфы, Эльфы, Люди, Орки, Тролли).

Лидерство (Харизма) Leadership

Это способность направлять и мотивировать других. Оно схожа с Обманом, но воздействует не ложью, а авторитетом. Это умение особенно полезно когда воля товарища по команде трещит по швам или требуется убедить кого нибудь сделать нечто ему неприятное. Умение Лидерство не предназначено для замены или маскировки плохой командной работы. Использование Лидерства есть Встречная проверка Харизмы + Лидерство. Модификаторы таких проверок приведены во врезке Использование Умений Социального Влияния справа.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Влияние
Специализации: Командование, Указание, Вдохновление, Обьединение.

Обман (Харизма) Con

Это умение позволяет манипулировать и обманывать НИП в социальных столкновениях. Также это умение отвечает за многие аферы, а также лежащие в их основах принципы.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Притворство
Специализации: Убалтывание, Соблазнение

Переговоры (Харизма) Negotiation

Данное умение отражает способность персонажа использовать свою харизму, тактическую ситуацию и знания ситуационной психологии для получения более выгодных условий сделки.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Влияние
Специализации: Торг, Соглашения, Дипломатия.

Преподавание (Харизма) Instruction

Это умение отвечает за способности к обучению людей. Уровень умения определяет насколько комфортно инструктор преподаёт новый материал, а также насколько сложному умению может научить. Смотрите **Использование Преподавания** стр. 147.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: на категории Активных умений или Знаний (Боевые, Языки, Магические, Академические Знания, Уличные Знания и т.д.).

Этикет (Харизма) Etiquette

Это умение отражает уровень понимания и осознания приличествующих социальных ритуалов. Умения является своего род социальным аналогом Скрытности, позволяющим беспрепятственно действовать во многих социальных ситуациях. Также Этикет действует в качестве социальной страховки в том случае если персонаж заваливает социальную ситуацию у которой более опытный персонаж справился бы. Смотрите **Использование Этикета,** стр. 147.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Влияние
Специализации: на культуре или субкультуре (Корпорации, Высшее Общество, Медиа, Наёмники, Улицы, Якудза и т.д.).

Использование Социальных Умений

В основе *Shadowrun* лежит идея о персонажах как об аутсайдерах, пытающихся выжить в тенях кумовства корпоративных служащих, эльфийских принцев, государственных интересов, рабов зарплаты, уличных банд и так далее. Такие люди знают кто на чьей стороне и как бороться с тем кто не на твоей. Социальные умения ваш билет в эти социальные сети. Вы попадаете в них как только заходите в комнату и не отпускают пока вы взаимодействуете с окружающими.

Социальные модификаторы

Поруководить может любой желающий, если конечно попадёт в правильное место в правильных условиях и в правильное время. Социальные модификаторы представляют собой условия влияющие на ваши взаимоотношения с НИП. Запахи, шум толпы, одежды, отвлекающие факторы и даже настроение НИП могут сыграть свою роль во время общения. Например, если вы придёте на встречу в рваных джинсах и забрызганном кровью пальто, вам будет тяжело убедить Джонсона в вашем профессионализме, и вопрос о размере оплаты бега будет типа непростым. МИ должен оценить каждую социальную ситуацию и применить те модификаторы, которые кажутся ему оптимальными. Если не указано иного, модификаторы Встречной проверки действуют на одного персонажа или его собеседника. Однако, некоторые модификаторы действуют на обоих персонажей.

Нетерпимость в Шестом Мире

Даже спустя полвека жизни бок о бок с представителями различных метатипов, предрассудки по прежнему всплывают во время общения. На протяжении всей истории наши поступки по отношению к окружающим определялись социальными, культурными и расовыми различиями. XXI-век мчится вперёд под лозунгом «они против нас», ставшим ещё более привлекательным после возвращения магии, появления техномантии и особенно после эволюции метачеловеческих рас. Как и в прошлом, сторонники нетерпимости оправдывают свою агрессию необходимостью. Дескать, колдуны несут неконтролируемую угрозу, а обладая локоном ваших волос способны убить вас с другой стороны шарика. Невидимые техноманты скользят в цифровом мире, крадя ваши деньги и разрушая ваши жизни. Кошмарные монстры — орки и тролли — не знают ничего кроме насилия. Коварные эльфы и драконы стремятся властвовать над миром, сделать нас своими рабами. Предрассудки времён до Пробуждения по прежнему не умерли, просто сморщились и потеряли остроту после появления новых «иных».

Использование умений Социального Влияния

Большинство Социальных умений используется для влияния на людей. Конкретная проверка основывается на используемом вами умении — для его определения сверьтесь с таблицей Проверки Социальных Умений.

При попытке повлиять на группу, МИ будет использовать для противодействия вам лидера этой группы, даже если персонаж напрямую к нему не обращается. Этот лидер имеет «туза в рукаве» - поддержку толпы, это выражается в бонусе набора кубиков +2. Также лидер получает бонус к пределу данной проверки Социального умения равный количеству поддерживающих его людей.

Социальные модификаторы

Общие модификаторы	Вес модификатора	Общие модификаторы	Вес модификатора
Отношение НИП к персонажу:			
Дружественное	+2	Нейтральное	+0
Подозрительное	–1	Предвзятое	–2
Враждебное	–3	Агрессивное	–4
Желаемый персонажем исход:			
Выгоден НИП	+1	Не важен для НИП	+0
Неприятен НИП	–1	Вреден НИП	–3
Губителен для НИП	–4	Воздействие заклинания контроля мыслей\эмоций	–1 за успех
Персонаж (хорошо) известен на улицах	+ (Уважение Улиц, см. стр. 402)	Субъект (хорошо) известен на улицах	– (Уважение Улиц, см. стр. 402)
У субъекта есть «туз в рукаве»	+2†	Субъект романтически настроен к персонажу	+2
Персонаж под кайфом	–1§		
Модификаторы Обмана	**Вес модификатора**	**Модификаторы Обмана**	**Вес модификатора**
У персонажа есть подтверждения	+1 или 2	Субъект отвлечён	+1
Субъект имеет время на раздумья	–1		
Модификаторы Этикета	**Вес модификатора**	**Модификаторы Этикета**	**Вес модификатора**
Персонаж несоответствующе одет или непристойно выглядит	–2	Персонаж явно нервничает, взволнован или в ярости	–2
Субъект отвлечён	–1†		
Модификаторы Запугивания	**Вес модификатора**	**Модификаторы Запугивания**	**Вес модификатора**
Персонаж внешне солиднее	От +1 до +3	Субъект внешне солиднее	От –1 до –3
Персонажей больше чем субъектов	+2	Субъектов больше чем персонажей	–2
Персонаж несёт оружие или очевидную магию	+2	Субъект несёт оружие или очевидную магию	–2
Персонаж причиняет (или причинял) субъекту физическую боль (пытки)	+2	Субъект игнорирует опасность или не считает, что персонаж «способен на такую гдупость»	+2†
Модификаторы Лидерства	**Вес модификатора**	**Модификаторы Лидерства**	**Вес модификатора**
Персонаж превосходит субъекта статусом	От +1 до +3	Субъект превосходит персонажа статусом	От –1 до –3
Персонаж явно авторитетная фигура	+1	Персонаж — не часть слоя общества субъекта	От –1 до –3
Субъект фанат или предан персонажу	+2		
Модификаторы Переговоров	**Вес модификатора**	**Модификаторы Переговоров**	**DICE MODIFIER**
Персонаж не сведущ в базовых знаниях о ситуации	–2§	У персонажа есть материалы для шантажа или мощный козырь	+2§

* Если не указано иного модификатор применяется к набору кубиков действующего персонажа.
† Этот модификатор применяется к набору кубиков цели персонажа. § Этот модификатор может применяться к набору кубиков любого персонажа.

Пример

Последнего чего ожидал Торли, это приставленного к голове пистолета. Бандитка держится хладнокровно и готова нажать на курок, если Торли не объяснит почему за ней следит. Первым порывом стоящего с поднятыми руками Торли было обмануть молодую хулиганку и её приятелей. Его Обман 3 и Харизма 5 дали бы ему 8 кубиков до применения модификаторов. Однако, ему нечем подкрепить свою ложь и очевидно, что бандитка некоторое время видала виды (-1 кубик). Кроме того, бандитка агрессивна (- 4 кубика) и может не дождаться его аргументов.

Но есть и другой вариант. Торли — орк внушительный и за это МИ даёт ему +2 кубика. Его Запугивание 6 и Харизма 5 даёт ему 11 кубиков на бросок, плюс 2 за метатип, всего 13. Он бросает их и получает 4 успеха. Изначально бандитка бросает 5 кубиков (Запугивание 2 и Сила Воли 3), также она опирается на своих четырёх приятелей за которых получает +2 кубика, а её Социальный предел поднимается на 3 за бросок. Она бросает 7 кубиков, но получает только 1 успех. Торли опускает руки и рычит «Ты ваще в курсе кто я такой, девчонка?». Бандитка делает шаг назад, опускает пистолет и вполне готова к переговорам.

Проверки Социальных Умений

Бросок персонажа	Бросок цели
Обман + Харизма [Социальный]	Обман + Харизма [Социальный]
Этикет + Харизма [Социальный]	Проницательность + Харизма [Социальный]
Имитация + Харизма [Социальный]	Проницательность + Интуиция [Ментальный]
Запугивание + Харизма [Социальный]	Харизма + Сила Воли
Лидерство + Харизма [Социальный]	Лидерство + Сила Воли [Социальный]
Переговоры + Харизма [Социальный]	Переговоры + Харизма [Социальный]
Выступление + Харизма [Социальный]	Харизма + Сила Воли

Использование Выступления

Выступление требует Простой проверки с использованием Социального предела — на основе набранных успехов МИ оценит артистичность. Если вы пытаетесь отвлечь или подчинить цель, применяются общие модификаторы из таблицы Социальные Модификаторы (стр. 146) и цель имеет право на сопротивление встречной проверкой Харизмы + Сила Воли.

Пример

Леди Джестер необходимо впустить своего партнёра, Блекджека, через переднюю дверь, но стоящий на посту амбал слишком много получает для подкупа и слишком велик для вырубания. Она решает применить свои навыки комедийной импровизации. Её Выступление 8 и Харизма 6 даёт ей 14 кубиков для броска. Однако, охранник относиться к Леди Джестер подозрительно (профессия такая), что лишает её 1 кубика. Также он считает её выступление раздражительным, убирая ещё 1 кубик. Так что она бросает 12 кубиков и получает 6 успехов (что укладывается в её предел в 7).

МИ совершает встречную проверку для охранника, в попытке противостоять её юмору. Его Харизма 3 и Сила Воли 6 даёт ему 9 кубиков. И получает он только 3 успеха. Охранник складывается вдвое от смеха. МИ решает, что охранник получает однократный штраф к набору кубиков -3 (чистые успехи Леди Джестер) на свою проверку Проницательности при попытке заметить как Блекджек проскальзывает в боковую дверь.

Использование Этикета

Этикет отвечает за смешивание социальных слоёв. Умелый персонаж может действовать так, что никто не поймёт, что он не из этого общества. Это больше чем знание привычек (их можно узнать и из Матрицы) важны ещё и тренированные инстинкты.

Вы можете использовать Этикет для развеивания подозрений, убеждая людей в том, что вы не чужак, а, следовательно, достойны доверия. Совершите проверку Этикет + Харизма [Социальный] против встречной проверки Проницательность + Харизма [Социальный]. В случае получения чистых успехов вы сошли за своего. Если вы получили 3 и более чистых успеха их отношение к вам улучшилось на одну ступень «Отношения НИП» в таблице Социальные Модификаторы.

Это умение не предназначено для замены отыгрыша роли, но может спасти вас от социальной ошибки если вы (игрок) сделали то, что персонаж вряд ли бы совершил. В таком случае совершите проверку Этикета с пороком эквивалентным тяжести промаха (установленным МИ в соответствии с таблицей **Пороги проверок Успеха**, стр. 47). Успех означает, что персонаж справился с последствиями ошибки.

При проверке Этикета на группе НИП используйте правила влияния на группы (**Использование Социальных Умений**, стр. 145).

Этикет и Глюки

Глюки при проверка Этикета действуют также как социальный промах — временное раздражение даст вам штраф -2 кубика на следующей социальной проверке. Критические глюки приводят к крайне неуместной выходке, последствия которой будут длиться долго — отношение НИП к вам сдвинется на один пункт к Агрессивному. Вот материал из которого сделаны старые обиды и давняя вражда, слова неуважения приводящие в движение уличные армии.

Использование Преподавания

Есть множество способов научится новым трюкам, от виртуальных инструкторов до видеолекций. Но ничто не заменит преподавателя из плоти и крови. Для обучения кого-либо умению персонаж должен иметь рейтинг умения не менее 4. Учитель не может обучать умению выше своего рейтинга Преподавания. Обучение требует проверки Преподавания + Харизма [Социальный]. За каждый успеха при проверке Обучения обучаемый сокращает время своего обучения умению на 1 день (см. **Развитие Персонажа**, стр. 109).

Также Преподавание используется для обучения заклинаниям, комплексным формам, ритуалам и различным другим техникам. В таких случаях правила использования Преподавания несколько отличаются и приведены в соответствующих разделах.

Использование Лидерства

Умение Лидерство применяется для убеждения, увещевания, угроз или выставления требований своим подчинённым, или подчинении других людей. Если вы ведёте людей которые признают вас своим (единственным) начальником, пусть даже временно, вы можете совершить, как Сложное действие, Простую проверку Лидерства + Харизма [Социальный]. Результат успеха зависит от конкретики применения.

Команда: Цель сопротивляется проверкой Лидерства + Сила Воли [Ментальный] (с применением Социальных модификаторов, стр. 146). За каждый полученный вами чистый успех цель принимает вас своим лидером на 1 Боевой Ход. Если ранее вы провалились на этой цели эффект не сработает.

Указание: Ваши успехи действуют как Командная проверка к следующей проверке подчинённого или его проверке Самообладания, совершающейся им до его следующей Фазы Действий.

Вдохновление: Ваши успехи действуют как Командная проверка для проверок Внезапности ваших подчинённых на оставшуюся часть Боевого Хода.

Накачка: За каждые 2 ваших успеха ваши подчинённые получают 1 к своему Значению Инициативы.

Магические умения

Магические умения зарезервированы для практикующих магию. Для приобретения конкретного магического умения персонаж должен быть Аспектным Магом, Магом или Мистическим Адептом. Для применения такого умения рейтинг Магии персонажа должен быть не менее 1. За подробностями применения Магических умений обратитесь к главе **Магия** на странице 300.

Алхимия (Магия) Alchemy

Это умение используется для создания хранящих заклинания субстанций. Чаще всего Алхимия применяется для приготовления зелий, дистилляции магических реагентов и даже создания орихалка.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Зачарование
Специализации: на триггере (Команда, Контакт, Время), на типе заклинания (Боевые заклинание, Детектирующие заклинания и т.д.).

Аркана (Логика) Arcana

Это умение отвечает за создание используемых в заклинаниях магических формул, фоков и других способов магических манипуляций. Аркана необходима для понимания магических формул, которые можно приобрести с рук или открыть иными средствами.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Нет
Специализации: Создание Заклинаний, Создание Фоков, Формулы Духов.

Артефакторика (Магия) Artificing

Это умение отвечает за создание магических фоков. Также Артефакторику можно использовать в криминалистике, чтобы распознать характеристики и предназначение существующего фока. См. **Артефакторика**, стр. 334.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Зачарование
Специализации: Анализ Фоков, Создание (тип фока).

Чувствование (Интуиция) Assensing

Это умение отвечает за способность пользователя магии считывать и интерпретировать колебания астрального мира. Специалисты в Чувствовании могут получать информацию читая астральные ауры. Брать это умение могут только те, кто способен к восприятию астрала. За подробностями обратитесь к разделу **Восприятие Астрала**, на странице 341.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Нет
Специализации: Понимание Ауры, Астральные Подписи, на типе аур (Металюди, Духи, Фоки, Обереги и т.д.)

Астральный Бой (Сила Воли) Astral Combat

Сражения в Астральном Пространстве требуют умения Астральный Бой. Бой в Астральном Мире опирается на совершенной иной набор способностей и атрибутов чем физическая схватка. Подробности смотрите в разделе **Астральный Бой**, страница 344.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Нет
Специализации: на конкретном типе оружейного фоке, на противнике (Маги, Духи, Мана-Барьеры и т.д.)

Изгнание (Магия) Banishing

Это умение используется для разрыва связи между духами и физическим миром. Изгнанные духи вынуждены вернуться на родной план и не могут завершить неоказанную службу.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Призывание
Специализации: на типе духа (Духи Воздуха, Духи Человека и т.д.).

Связывание (Магия) Binding

Это умение используется дабы заставить призванного духа выполнить несколько дополнительных услуг. Подробности смотрите в разделе **Связывание**, страница 328.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Призывание
Специализации: на типе духа (Духи Огня, Духи Земли и т.д.).

Контрчародейство (Магия) Counterspelling

Это оборонительное умение используется для защиты от магических атак и и развеивания устойчивых магических заклинаний. Подробности смотрите в разделе **Контрчародейство**, страница 321.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Волшебство
Специализации: на типе заклинания (Боевые заклинание, Детектирующие заклинания и т.д.).

Освобождение (Магия) Disenchanting

Это умение определяет способности персонажа в снятии зачарования с предмета. Подробности смотрите в разделе **Освобождение**, страница 336.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Зачарование
Специализации: на типе (Алхимические заготовки, Фоки Силы и т.д.).

Ритуальное Чародейство (Магия) Ritual Spellcasting

Это умение является чародейским умением при сотворении ритуальных заклинаний. Подробности смотрите в разделе **Ритуальное Чародейство**, страница 322.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Волшебство
Специализации: на ключевом слове (Заякорённый, Заклинание и т.д.).

Чародейство (Магия)

Данное умение позволяет персонажу перенаправлять ману для создания эффектов известных как заклинания. Подробности смотрите в разделе **Чародейство**, страница 305.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Волшебство
Специализации: на типе заклинания (Боевые заклинание, Детектирующие заклинания и т.д.).

Призыв (Магия)

Это умение отвечает за призыв духов. Подробности смотрите в разделе **Призыв**, страница 327.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Призывание
Специализации: на типе духа (Дух Воды, Дух Человека и т.д.)

Резонансные умения

Эти уникальные умения, сходные с Матричными, могут быть использованы только техномантами. Как и Магические, Резонансные умения требуют от персонажа наличия специального атрибута. Так же этот атрибут, Резонанс, служит связанным атрибутом всех таких умений.

Компиляция (Резонанс) Compiling

Это умение включает в себя способность переводить комплексные нули и единицы исходного машинного кода и ритмы резонанса в спрайтов. Подробности смотрите в разделе **Спрайты**, страница 275.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Поручение
Специализации: на типе спрайтов (Спрайты Данных, Спрайты Машины и т.д.).

Декомпиляция (Резонанс) Decompiling

Это умение определяет эффективность способности персонажа удалять ранее вызванных спрайтов. Подробности смотрите в разделе **Спрайты**, страница 275.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Поручение
Специализации: на типе спрайтов (Спрайты Посланий, Спрайты Разрыва и т.д.).

Регистрация (Резонанс) Registering

Данное умение позволяет техномантам регистрировать спрайтов в Матрице, убеждая сеть в том, что их существование легитимно. Подробности смотрите в разделе **Спрайты**, страница 275.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Поручение
Специализации: на типе спрайтов (Спрайты Взлома, Спрайты Данных и т.д.).

Технические умения

Эти умения полезны при управлении или починке чего-либо. Технические умения связаны с разнообразными атрибутами.

Аэромеханика (Логика) Aeronautics Mechanic

Данное умение даёт возможность ремонтировать различные авиакосмические аппараты, при условии наличия необходимых деталей и инструментов. Подробности смотрите в разделе **Создание и Ремонт**, страница 153.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Инженерия
Специализации: Аэрокосмические, Жёсткое Крыло, Легче Воздуха (дирижабли), Винтокрылые, Поворотное Крыло, Векторная Тяга.

Обращение с Животными (Харизма) Animal Handling

Это умение отвечает за обучение, уход, оседание (если оно для этого достаточно велико) и контроль неразумного животного. Умелый тренер может дрессировать несколько животных одновременно. Также он может приблизиться к недрессированному животному и заставить его доверять себе, или, на худой конец, не сожрать.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: на животном (Кошки, Птицы, Церберы, Лошади, Дельфины и т.д.), Пастьба, Верховая Езда, Дрессура.

Оружейник (Логика) Armorer

Данное умение охватывает широкий спектр необходимых для создания и поддержания в рабочем состоянии оружия и брони навыков. Как и в случае других околомеханических умений для выполнения любой работы или ремонта необходимы соответствующие инструменты. Пороги и правила определения успешных результатов смотрите в разделе **Создание и Ремонт**, страница 153.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: Броня, Артиллерия, Взрывчатка, Огнестрельное Оружие, Рукопашное Оружие, Тяжёлое Оружие, Оружейные Аксессуары.

Умелец (Интуиция) Artisan

Это умение включает в себя несколько различных форм художественного самовыражения, а также ручное создание объектов производство которых на конвейере невозможно. Лучшие мировые художники и ремесленники считаются умельцами.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Нет
Специализации: на дисциплине (Готовка, Скульптура, Черчение, Плотницкое Дело и т.д.).

Автомеханика (Логика) Automotive Mechanic

Это умение отвечает за обслуживание наземных транспортных средств всех видов, начиная от гражданских автомобилей и заканчивая колёсными дронами и танками. Ремонт требует соответствующих инструментов и времени. Подробности смотрите в разделе **Создание и Ремонт**, страница 153.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Инженерия
Специализации: Шагатели, Ховеры, Гусеничные, Колёсные.

Биотехнология (Логика) Biotechnology

Это весьма обширное умение в основном используется врачами и учёными для выращивания органических частей тела. Также это умение является основой для клонирования и всех видов биовэра. При наличии правильного оборудования Биотехнологию можно использовать для восстановления повреждённого биовэра, клонировании новой ткани или обнаружения биовэра в теле субъекта. Это умение не позволяет персонажам устанавливать или удалять биовэр.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Биотех
Специализации: Биоинформатика, Биовэр, Клонирование, Генотерапия, Эксплуатация Баков.

Химия (Логика) Chemistry

Данное умение позволяет персонажу создавать химические реакции и производить химические соединения, начиная от наркотиков и духов, до биополимеров, таких как НуСкин. Также Химия может быть использована для анализа и опознания химических соединений.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Нет
Специализации: Аналитика, Биохимия, Неорганические, Органические, Физические Свойства.

Компьютеры (Логика) Computer

Это базовое умение для взаимодействия с Матрицей. Оно представляет собой способность использовать компьютеры и другие подключаемые к Матрице устройства. Умение Компьютеры сосредоточено на понимании нескольких операционных систем. Оно не позволяет персонажу использовать эксплойт-код (Хакинг) или раскурочивать мейнфреймы (Железо). Подробности смотрите в разделе **Использование Компьютера**, страница 242.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Электроника
Специализации: на действии (Редактирование Файла, Восприятие Матрицы, Поиск в Матрице и т.д.).

Кибербой (Логика) Cybercombat

Это умение используется хакерами для участия в боевых действиях внутри Матрицы. Подробности смотрите в разделе **Использование Кибербоя**, страница 242.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Взлом
Специализации: на типе цели (Устройства, Сети, ЛЁД, Персоны, Спрайты и т.д.).

Кибертехнология (Логика) Cybertechnology

Это умение отвечает за навыки создания, обслуживания и ремонта кибернетических частей. Обладающий нужными инструментами и деталями персонаж может отремонтировать или даже создать новую кибернетику. Но Кибертехнология не хирургия, и не позволит персонажу установить или изъять кибернетику из органического материала. Также это умение может быть использовано для модификации или апгрейда кибернетики в киберконечностях. Подробности смотрите в разделе Создание и Ремонт, страница 153.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Биотех
Специализации: Бодивэр, Киберконечности, Хэдвэр, Ремонт.

Подрыв (Логика) Demolitions

Данное умение применяется при подготовке, установке, подрыве и частенько обезвреживании химической взрывчатки. Подробности смотрите в разделе **Взрывчатка**, страница 478.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: Промышленная Взрывчатка, Обезвреживание, Самодельная Взрывчатка, Пластит.

Радиоэлектронная Война (Логика) Electronic Warfare

На этом умении основана радиотехническая военная разведка. Оно влияет на кодирование, расстройство подмену и декодирование систем связи. При наличии у пользователя соответствующего оборудования умение можно использовать для манипулирования и даже подчинении сигнала любого средства связи. Подробности смотрите в разделе **Использование Радиоэлектронной Войны**, страница 242.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Взлом
Специализации: Коммуникации, Шифрование, Глушение, Эксплуатация Датчиков.

Первая Помощь (Логика) First Aid

Данное умение отвечает за оказание первой медицинский помощи, подобную услугам парамедика. Это умение можно использовать для стабилизации ран и предотвращении смерти персонажа. Первую Помощь нельзя использовать для проведения операций или ремонта имплантатов. Подробности смотрите в разделе **Лечение**, страница 220.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Биотех
Специализации: на лечении (Раны от огнестрельного оружия, Реанимация, Переломы, Ожоги и т.д.).

Подделка (Логика) Forgery

Это умение применяется для производства поддельных предметов или переделки для конкретной цели имеющихся. В зависимости от типа предмета фальсификатору для выполнения задачи могут потребоваться специальные инструменты и схемы. Подробности смотрите в разделе **Использование Подделки**, страница 153.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: Фальсификация, Подделка Кредстиков, Подделка Документов, Фальсификация Изображений, Подделка Бумаг.

Хакинг (Логика) Hacking

Данное умение переменяется для обнаружения и использования брешей в безопасности компьютеров и другой электроники. Подробности смотрите в разделе **Использование Хакинга**, страница 243.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Взлом
Специализации: Устройства, Файлы, Хосты, Персоны.

Замочник (Ловкость) Locksmith

Это умение включает в себя создание, ремонт и открытие механических и электронных замков. Хотя механические замки в современном мире выглядят анахронизмом, они всё ещё всемирно и всемерно используются, зачастую по традиции или на всякий случай. Электронные замки распространены значительно шире и более податливы к вашей заботе. Подробности смотрите в разделе **Двери, Окна и Замки**, страница 391.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Нет
Специализации: на типе (Комбинационные, Клавиатурные, Маглок, Тумблерные, Распознаватели Голоса и т.д.).

Железо (Логика) Hardware

Это умение отображает способность персонажа создавать и ремонтировать электронные устройства. Для создания или ремонта устройства требуется рабочее пространство, соответствующие материалы и достаточно времени. Подробности смотрите в разделе **Создание и Ремонт**, страница 153.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Электроника
Специализации: на типе железа (Комлинки, Кибердеки, Смартганы и т.д.).

Промышленная Механика (Логика) Industrial Mechanic

Данное умение предназначено для ремонта и модификации крупных машин, таких как конвейерное оборудование, генераторы, системы отопления, вентиляции и кондиционирования воздуха, промышленные роботы и т.д. Подробности смотрите в разделе **Создание и Ремонт**, страница 153.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Инженерия
Специализации: Электроэнергетические системы, Гидравлика, Кондиционеры, Промышленное Роботостроение, Конструкционные Материалы, Сварка.

Медицина (Логика) Medicine

Данное умение применяется при проведении сложных медицинских процедур, таких как операции. Оно ответственно за долгосрочное лечение болезней, также умение может использоваться для проверки состояния здоровья персонажа. Это умение может применяться для установки и удалении кибернетики и биовэра, но непригодно для ремонта или обслуживания имплантированных устройств. Подробности смотрите в разделе Лечение, страница 220.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Биотех
Специализации: Косметическая Хирургия, Стационарная Помощь, Имплантационная Хирургия, Магическое Лечение, Выращивание Органов, Травматология.

Морская Механика (Логика) Nautical Mechanic

Это умение связано с обслуживанием и ремонтом водных судов. Для применения это го умения необходимо время и оборудование. Подробности смотрите в разделе **Создание и Ремонт**, страница 153.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Инженерия
Специализации: Моторные Лодки, Парусники, Корабли, Субмарины.

Навигация (Интуиция) Navigation

Данное умение регулирует использование технологии и природных инстинктов для ориентировки на местности. Навигация позволяет персонажам читать карты, пользоваться GPS, навигационными точками ДР, а также руководствоваться ориентирами или чутьём. Данное умение охватывает как среду с ДР так и без оной.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Природоведение
Специализации: Маркеры Дополненной Реальности, Астрономическая, Компас, Карты, GPS.

Софт (Логика) Software

Это умение используется при создании и манипулировании программами в Матрице. Подробности смотрите в разделе **Использование Софта**, страница 243. Также именно это умение используется техномантами при создании своих комплексных форм (см. **Вёрстка**, стр. 272).

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Электроника
Специализации: Дата-Бомбы или комплексная форма (Редактор, Выброс Резонанса, Стукач и т.д.).

Создание и Ремонт

Создание или ремонт предмета требуют Длительной проверки, также МИ может принять решение, что требуются определённые инструменты или оборудование. К этой проверке должны быть применены модификаторы из таблицы **Создания/Ремонта** (стр. 153). Собирающиеся создать совершенно новую конструкцию персонажи должны иметь соответствующие Знания для концептуализации и создания схемы.

МИ назначает порог и интервалы в соответствии с таблицами Пороги Длительных Проверок и Интервалы Длительных Проверок, расположенными на странице 50.

Использование Подделки

Талантливый фальсификатор может подделать что угодно, от подписи на кредстике до Моны Лизы. Это умение чаще всего применяется для «исправления» бумажных документов, подписей и официальных бумаг, но также может быть использовано подделывания всего что вы можете себе представить, разумеется, ваши навыки должны быть столь-же масштабны.

Создание подделки требует проверка Подделки + Логика. Предел данной проверки либо Физический (в случае произведений искусства, подписей и других материальных предметов), либо Ментальный (в случае кредстиков, документов и других вещей в которых данные более важны чем форма). Ваш набор кубиков регулируется необходимыми модификаторами (см. таблицу Создания/Ремонта) а также временными ограничениями (которые определяет МИ, для примера подойдёт таблица Интервалы Длительных Проверок). Качество подделки зависит от числа набранных успехов. Оно действует к качестве порога для попыток распознать эту подделку. Любой обследующий подделку совершает Встречную проверку Проницательности + Интуиция [Ментальный] или Подделка + Интуиция [Ментальный]. Если он набирает такое же или больше количество успехов чем было набрано при создании подделки, предмет изобличается как подделка.

Фальшивые данные, такие как кредстики, документы и ГРЕхи, менее стойки к внимательному изучению, поскольку содержащаяся в них информация хорошо доступна. Они могут казаться практически неотличимыми от оригинала, но любая попытка заставить их работать как оригинал (переслать нюйены, пройти проверку ГРЕха и т.д.) немедленно выдаёт в них фальшивку.

Использование Навигации

С появлением в ДР карт ориентирование в разрастании никогда не требует проверок, но без помощи Матрицы путешествии из точки А в точку Б может быть непростым. Проверки Навигации необходимы при ориентировании в неразмеченой или более чем незнакомой местности, если например новичку в Сиэтле требуется найти дорогу в орочьем Подземелье. Это Простая поверка Навигации + Интуиция [Ментальный], порог которой зависит от местности и модифицируется факторами окружающей среды, такими как плохая видимость, ориентиры, наличие следов, общение с местными и так далее — ваш МИ задаст порог исходя из таблицы Пороги проверок Успеха, расположенной не странице 47.

Пример

Не можешь победить честно — побеждай нечестно. Должно быть так думали Древние пока ломали байк Зеро за три часа до заезда. Хорошие новости: Тумблер одолжил ему ультасовременные инструменты (+1 кубик), в комплекте с ДР-схемотехником (+2 кубика) и первосортные запчасти (+1 кубик). Плохие новости: его байк серьёзно повреждён (Трудный ремонт с порогом 18), но вернуть машину в строй это Средняя задача (с интервалом в 30 минут). А если Зеро не закончит работу за три часа, то пропустит гонку. Что приведёт к проблемам с местной Триадой и сломанный байк станет меньшей из забот Зеро.

Зеро совершает бросок Автомеханика 4 + Логика 3. Модификаторы дают ему дополнительные 3 кубика, всего 10. На первом интервале он получает 4 успеха и 5 на втором. Прошёл первый час и Зеро стало неспокойно. На следующих двух проверках он получил 3 и 4 успеха, и всего у него 16 успехов. Так что если он хочет успеть поучаствовать в гонке ему необходимо на брать 2 успеха за полчаса.

Создание/Ремонт

Ситуация	Модификатор кубиков
Условия работы	
Отвлекающие	–1
Скверные	–2
Плохие	–3
Ужасающие	–4
Прекрасные	+1
Инструменты и запчасти:	
Неприемлемые	–2
Недоступны	–4 или запрещено
Прекрасные	+1 или больше
Схемы/Справочные материалы:	
Доступны	+1
Улучшения Дополненной Реальности	+2
Работа по памяти	
Логика 5+	+0
Логика 1–4	–(5 - Логика)

Умения Вождения

Эти умения применяются при вождении и совершении боевых манёвров транспортными средствами (см. **Транспорт**, стр 212). Если не указано иного умения Вождения связаны с Реакцией.

Артиллерия (Ловкость) Gunnery

Данное умение отвечает за стрельбу из любого установленного на транспортном средстве оружия, неважно где и как оно смонтировано. Также неважно, управляется ли это оружие вручную или удалённо.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: Артиллерийское, Баллистическое, Энергетическое, Управляемые Ракеты, Ракетное.

Пилотирование Аэрокосмических Кораблей Pilot Aerospace

Это умение отвечает за управление всеми низко- и безгравитационными воздушными судами, в том числе способными к орбитальному и суборбитальному полёту.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Нет
Специализации: Глубокий Космос, Взлёт Судна, Дистанционное Управление, Пулубалистические, Суборбитальные.

Пилотирование Воздушных Судов Pilot Aircraft

Данное умение используется при личном или дистанционном пилотировании воздушного судна, действующего исключительно в пределах атмосферы.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Нет
Специализации: Неподвижное Крыло, Легче Воздуха, Дистанционное Управление, Винтокрылые, Поворотное Крыло, Отклоняемая Тяга.

Пилотирование Шагателей Pilot Walker

Любое транспортное средство шагающее на двух и более ногах управляется этим умением. Персонажи могут пилотировать шагателями как лично, так и удалённо.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Нет
Специализации: Двуногие, Многоногие, Четвероногие, Удалённое.

Пилотирование Экзотических Машин (конкретная)
Pilot Exotic Vehicle

Персонажи должны приобретать это умение отдельно для каждого типа экзотических машин. Персонажи могут управлять машиной удалённо, если это конструктивно возможно.

По умолчанию: Не используется
Группа умений: Нет
Специализации: Нет

Пилотирование Наземных Машин
Pilot Ground Craft

Данное умение применятся при управлении всем наземным транспортом, за исключением шагателей. Оно используется как при личном вождении, так и при удалённом управлении.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: Байки, Ховеры, Дистанционное Управление, Колёсные, Гусеничные.

Пилотирование Водных Судов
Pilot Watercraft

Это умение используется при пилотировании водного транспорта, как лично так и дистанционно.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: Подводные Крылья, Моторные Лодки, Дистанционное Управление, Парусники, Корабли, Подводные Лодки.

Создание новых Активных умений

Хотя система умений в Shadowrun достаточно подробна, но она может не обеспечивать потребности всех игроков. Новое умение может быть введено МИ, на основании потребности в таком умении и отсутствии его в системе. Новые Активные умения не должны вводиться согласно потребностям конкретных персонажей, только при чётко установленной необходимости. После определения этих условий МИ должен решить, в какую группу умений добавить новое умение и может ли оно быть использовано по умолчанию (см. **По умолчанию**, стр. 136).

Желательно, чтобы новые умения были достаточно масштабными, имея возможность выделения специализаций.

Знания

Знания делятся на четыре категории: Академические, Занимательные, Профессиональные и Уличные. Каждая категория представляет собой возможность расширить опыт персонажа за пределы происходящего в беге. Знания не оказывают воздействия на проверки Активных умений. В некоторых случаях Знания могут служить основанием для совершения действий, но обычно не кубиков для Активных умений.

Вы получаете несколько бесплатных очков Знаний при создании персонажа. Улучшение имеющихся и получение новых Знаний происходит по правилам умений (см. **Развитие Персонажа**, стр. 109).

Выбор Знаний

Знания дополняют персонажа. Они придают смысл и создают историю выбранных вами Активных умений и способностей. *Shadowrun* даёт вам некоторое поле для манёвра Знаниями. Вы вольны создать вашему персонажу практически любое Знание, какое только можете придумать.

Знания предназначены для отображения того ограниченного набора познаний которые персонаже набрал за свою жизнь. Например, рождённая в корпоративном анклаве Эво может иметь знание Корпоративная Культура. С другой стороны, если бы она попыталась взять как Знание просто Культуру, то оно было бы слишком обширным для Знания и МИ мог потребовать от неё сузить сферу применения умения. Хорошее представление о золотой середине Знаний может дать таблица Примеры Знаний, на странице 157.

Специализации Знаний

Специализации призваны сузить сферу применения знания до конкретной и ограниченной области. Например, та же корпоративная малышка с

Знание и воображение

Знания на самом деле дополняют персонажа. Представьте, двух уличных самураев, имеющих одинаковые Активные умения, атрибуты и предметы снаряжения. У одного из них в списке Знаний значатся Земледелие, Племенные Танцы и Табак, а у другого Брейкданс, Нео-Хаус и Кабаки. Мы можем поспорить, что вы сможете из них выбрать того, с кем захотите потусоваться. Даже если всё остальное у них одинаково, Знания помогут отличить их друг от друга.

Корпоративной Культурой может взять специализацию Корпоративная Культура (Эво) ради получение бонуса при связях с Эво. Специализации имеют ограниченную сферу применения, но не настолько, что бы стать слишком специфичным. Специализация Корпоративная Культура (Социальная Культура Богачей от 18 до 25 Лет Из Высшего Эшелона Эво) точно будет излишне специфичной. Целью умений является создание уникального персонажа, но и о пользе забывать не следует.

Уличные Знания

Уличные Знания связаны с Интуицией. Знания этого типа отвечают за познания в городской среде и том как делаются дела на улицах. Вы много знаете о живущих в разных районах людях, к кому нужно обратиться в конкретном случае и где находиться то, что вам нужно. Информация из этого умения имеет тенденцию быстро меняться, но ваши инстинкты помогут вам держать нос по ветру.

Академические Знания

Академические Знания связаны с Логикой. Знания этого типа включают в себе университетские предметы, такие как история, наука, дизайн, технология, магическая теория и людей которые в этом разбираются. Гуманитарные науки (культура, искусство, философия и т.д.) также включены в эту категорию.

Профессиональные Знания

Все Профессиональные Знания связаны с Логикой. Данная категория имеет дело с вопросами обычного ремесла, профессий и занятий, такими как журналистика, инженерное дело, бизнес и тому подобное. Они могут пригодиться при подготовке к бегу, особенно в корпоративном мире.

Занимательные Знания

Занимательные Знания связаны с Интуицией. Как это не удивительно, но интересы персонажа могут не ограничиваться стрельбой и пулянием маной. Занимательные Знания имеют дело с хобби, вещами которые вы делаете для удовольствия. Нет никаких указаний (или пределов) в определении возможных Занимательных Знаний.

Использование Знаний

Знания определяют то, что знает персонаж, даже если вы, игрок, не имеете об этом понятия. Ознакомление с таблицей Знания даст вам несколько руководящих принципов касающихся возможностей умения. Общие

факты, такие как имя главы мегакорпорации и прочее, можно быстро найти в Матрице. Знания же, отражают обладание такой информацией, которая доступна не каждому или нахождение которой затруднено.

Знания

Персонаж ищет	Порог
Общее знание	1
Детальное знание	2
Сложное знание	4
Тайное знание	6+

Пример

Кай-лин знает, что раньше видел это лицо. Сейчас человек старше, щёки обвисли, но безусловно знаком. Костюм толстяка явно корпоративный, а Кай-лин знает сиэтлского корпоративного Джонсона (Корпоративные Джонсоны 8). МИ, разумеется, знает почему Кай-лину знаком этот человек. Он устанавливает порог в 4, поскольку информация относится к годам работы Джонсона в Сиэтле. Кай-лин получает 3 успеха. Этого недостаточно для вспоминания имени, но хватает на то, чтобы вспомнить, что этот парень работал на Ацтехнолоджи, а это всегда пахнет неприятностями.

Примеры Знаний

Если картинка ценится как тысяча слов, примеры должны расходиться по паре сотен, верно? Итак перед вами.

Уличные Знания	Примеры специализаций
Уличные Банды Сиэтла	Хеллоуинеры, Древние, Пожиратели Мозгов, Церберы с 405-ой
Политика СКАШ	Конгресса, Президента, конкретного штата, конкретной лоббистской группы, конкретной партии
Арес Макротехнолоджи	Дэмьен Найт, АресСпейс, АресАрмс, Действия в Сиэтле
Триада Гонконга	Жёлтый Лотос, Красные Драконы, Чёрные Хризантемы
Охранные Компании	Одинокая Звезда, Странствующий Рыцарь, Хард Корпс, Сиэтлские Компании
Жизнь Разрастания	Суповые Кухни, Собирательство, Уличные Доки, Сквоты

Академические Знания	Примеры специализаций
История	На регионе (Американская, Европейская, Азиатская и т.д.), на эре (Древняя, Средневековая, Современная)
Литература	Японская, Начала XX века, на жанре (Фантастика, Поэзия, Фэнтези, Романтическая)
Экономика	Макроэкономика, Микроэкономика
Биология	Анатомия, Микробиология, Паразоология, Психология
Химия	Промышленные Химикаты, Неорганическая Химия, Органическая Химия, Фармацевтика

Профессиональные Знания	Примеры специализаций
Архитектура	Коммерческая, Жилая, на стиле (Барокко, Бруталист, Модерн)
Бизнес	Финансы, Дистрибьюция, Производство, Мегакорп, Цифровая Бухгалтерия, Малый Бизнес
Инженерия	Химическая, Гражданская, Электрическая, Механическая, Ядерная
Военные	Армия, Флот, Авиация, Морская Пехота, Береговая Охрана, Спецназ
Полицейские Процедуры	На компании (Арес, Ацтехнолоджи, Усин), Правительство, Схема Военной Безопасности, Магия, Матрица, Армия, Физическая, Частная, Домашняя

Занимательные Знания	Примеры специализаций
Клубная Музыка	Астральный Рок, Электро Вайв, Гоблинский Рок, Пауэрнойз, Рокабилити, Синткор, Визпанк
Матричные Игры	Даун то Атлантис III, Драгон Шторм, Гранд Ларсен, Килинг Флоор, Шедоуран Онлайн
Спорт	Баскетбол, Боевой Байкинг, Кортбол, ММА, Футбол, Стикбол, Городская Борьба
Уличные Наркотики	ЛОЖ, Крам, Дипвид, Новакок, Спайк, Темпо
Мода	Подиум Харадзюку, Подиум Лондона, Подиум Нью-Йорка, Подиум Парижа

Языки

В некоторых ситуациях проверки Языка необходимы. Если у персонажа есть умение для данного языка при бытовом общении проверки Языка не нужны. Уровень умения служит примерным ориентиром того, насколько хорошо он может общаться на иностранном языке в обычных условиях. Однако, в критичных ситуация, когда точность перевода очень важна, МИ может потребовать проверки Языка. За более подробной информацией обратитесь к врезке Использование Языков справа.

Язык (Интуиция) Language

Это умение есть способность общаться на данном языке как устно, так и письменно. Знающим несколько языков персонажам необходимо приобрести это умение отдельно для каждого языка.

По умолчанию: Используется
Группа умений: Нет
Специализации: Чтение\Письмо, Разговор, на диалекте, на жаргоне.

Языки Шестого Мира

Вскоре после Пробуждения наступил ренессанс искусственных языков, набравших популярность внутри разрастаний и в результате социальных сдвигов. Несмотря на новую культурную диаспору, большинство сегодня учит вариант Английского насыщенный обрывками терминов из популярных искусственных языков.

Новые расы также не забыли о новых языках. От сложных и тональных звуков эльфийского языка, Сперетель, до гортанного звучания орочьего Ор'Зет, любая расовая группа обозначает свою расовую идентичность, скрепляя её клеем языка. Существуют также неметачеловеческие языки: лингвисты не оставляют попыток подобрать ключ к таким языкам как Драгонспик, Сасквоч и Нага.

В конце XXI века утвердилась глобальность и вездесущность Матрицы. Бегущие работают в мире ДР, заполненном корпоративной иконографией как основой публичной коммуникации. Прошедшие со времён пробуждения годы изменили само определение грамотности. К 2047-ому году техническое развитие в области распознавания голоса, лингвософта и алгоритмов речь-в-текст и текст-в-речь позволяют надиктовать доклад на английском языке, расшифровать её в Германии и снова прочитать вслух на японском языке, всё это сильно упрощает жизнь корпорациям, позволяя им обретать клиентов в повсеместно сокращающемся цифровом мире.

Жаргоны

Неформальные языки формируются из родного и обширно насыщены слэнгом, арго и культурно значимыми метафорами. Жаргоны часто возникают в ответ на профессиональные или культурные нужды. Например, в Ситиспике слово «виз» обозначает относящееся к магической активности. Жаргоны являются специализациями обычных языков.

Гид по языкам 2075

Название	Значение
Ситиспик	Распространённый в Сиэтле Японо/Английский пиджин
Креольский	Устный Франко/Английский, распространён в КАШ
Уличный	Локализованный трёп населения улиц
'l33tspeak	Шифр декеров
Милспик	Военный жаргон солдат и наёмников
Корп	Специализированный стёб корпоративного персонала и юристов
Орбитальный	Жаргон внепланетных колоний

Использование Языков

МИ может назначить проверку Языка в тех случаях, когда информация должна быть переведена быстро или в напряжённой ситуации. В таблице Языка приведены пороги проверки и возможные модификаторы. Провал значит, что стороны не смогли понять друг-друга. Глюк выражается в неправильном понимании значимой части информации. МИ может провести проверку в тайне, это поможет поддержать у игроков иллюзию понимания.

Пример

Леди в баре прекрасна, но она совсем не говорит по японски. Она приветствует Хиро на немецком. Хиро улыбается ей и надеется, что его Немецкого 3 хватит на поддержание разговора. Они заводят случайный разговор. МИ в тайне совершает проверку Языка с порогом в 1. И набирает 2 успеха. Хиро её понимает. Вскоре разговор становиться сложнее. МИ совершает вторую проверку с порогом 2, но на сей раз случается глюк. Хиро думает, что леди приглашает его в свою комнату. Она так и сказала, но с оговоркой, что там ждёт её приятель. В Хиро пробуждается энтузиазм. Жаль, что он не имеет ни малейшего понятия, во что влип...

Список Активных умений

Для сравнения умения сгруппированы по связанным атрибутам

Ловкость	
Стрельба из лука	Автоматы
Искусство Побега	Дубинки
Гимнастика	Клинки
Ловкость Рук	Артиллерия
Метательное Оружие	Тяжёлое Оружие
Скрытность	Длинноствольное Оружие
Безоружный Бой	Пистолеты
Экзотическое Рукопашное Оружие (конкретное)	Замочник
Экзотическое Стрелковое Оружие (конкретное)	
Тело	
Ныряние	Свободное Падение
Реакция	
Пилотирование Аэрокосм.	*Пилотирование Воздушных Судов*
Пилотирование Шагателей	*Пилотирование Экзот. (конкретное)*
Пилотирование Наземных Машин	Пилотирование Водных
Сила	
Бег	Плавание
Харизма	
Обман	Этикет
Преподавание	Запугивание
Лидерство	Переговоры
Выступление	Имитация
Обращение с Животными	
Интуиция	
Умелец	*Чувствование*
Маскировка	Занимательное Знание
Язык	Навигация
Проницательность	Уличное Знание
Выслеживание	
Логика	
Академическое Знание	*Аэромеханика*
Аркана	Оружейник
Автомеханика	*Биотехнология*
Химия	Компьютеры
Кибертехнология	*Кибербой*
Подрыв	*Радиоэлектронная Война*
Первая Помощь	*Промышленная Механика*
Хакинг	*Железо*
Медицина	*Морская Механика*
Профессиональное Знание	*Софт*
Подделка	

Языки

Ситуация	Порог
Универсальное понятие (голод, страх, телесные функции)	1
Обычный разговор (касающийся повседневной жизни)	1
Сложный предмет (специальная/ограниченно интересная тема)	2
Запутанный предмет (почти все технические темы)	3
Малопонятный предмет (очень сложная техника/редкое знание)	4

Ситуация	Модификатор набора кубиков
Используется жаргон (или вариация особого языка)	–2
Для получения справки применяется ДР	От +1 до +4

Социальные умения и Языки

При использовании социальных умений на иностранном языке, языковой барьер уменьшает ваше очарование. Вы не можете прибавить к проверке больше кубиков за Социальное умение чем значение языка общения. Так Изи Сол знает, что может выжать больше денег из Мистера Баркхауза, только для этого нужно найти с ним общий язык, ведь Переговоры Сола равны 6, но Немецкий лишь 3, так что Сол может при торге использовать только 3 кубика за умение.

Активные умения, продолж.

Сила Воли	
Астральный Бой	Выживание
Магия	
Алхимия	*Изгнание*
Связывание	*Контрчародейство*
Ритуальное Чародейство	*Чародейство*
Призыв	*Зачарование*
Освобождение	
Рензонанс	
Компиляция	*Декомпиляция*
Регистрация	

Примечание: Умения *отмеченные курсивом* нельзя применять по умолчанию.

Использование атрибутов

Система умений в *Shadowrun* предназначена для максимально полного описания возможных действий. Однако, в некоторых случаях для проверки логичнее использовать природные способности персонажа. Например, когда из воздуха неожиданно материализуются десятки духов зверей, чьи когти трепещут в ожидании добычи, нет умения способного помочь вам не запачкать штаны. Однако, Харизма (сила характера) и Сила Воли (ментальная стойкость) вполне могут помочь вам обрести некое чувство спокойствия перед лицом неминуемой смерти.

Проверки чистых атрибутов

МИ решает когда применяются проверки чистых атрибутов и какие атрибуты в них участвуют. При таких проверках для получения набора кубиков складываются два атрибута, хотя иногда может применяться и один атрибут. Вот несколько примеров таких пар, применяющихся тогда, когда умений не хватает.

Самообладание (Харизма + Сила Воли)

Некоторые ситуации тяжелы даже для закалённых профессионалов, типа бегущих. Когда персонаж сталкивается с эмоционально ошеломляющей ситуацией есть два варианта. Остаться и сражаться или трястись как комок слизи. Для выбора между ними сделайте проверку Харизмы + Сила Воли, порог которой основан на тяжести ситуации. Обратите внимание, что повторение той же ситуации снова и снова в конце концов устраняет необходимость проведения этой проверки. Взгляды хорошо вооружённых бандитов поначалу страшны, но после нескольких эпизодов страх уступит место инстинкту.

Оценка намерений (Харизма + Интуиция)

Чтение ближнего своего это дело инстинкта. Персонаж может использовать свои инстинкты чтобы угадать намерения другого человека и оценить, насколько можно ему доверять. Совершите Встречную проверку Интуиции + Харизма против Силы Воли + Харизма. Только это не точная наука. Успешная проверка не значит, что цель никогда вас не предаст (намерения имеют свойство меняться) и обманщики легко могут получить чужое доверие. В первую очередь Оценка намерений служит тестом или инстинктивным пониманием того, насколько конкретному человеку можно доверять.

Подъём/Перенос (Тело + Сила)

Ориентир для подъёма тяжестей, это 15 килограмм на 1 очко Силы. Всё что тяжелее требует проверки Тела + Сила. Каждый успех увеличивает максимальный поднимаемый вес на 15 килограммов. Подъём груза над головой, наподобие взятия штанги, более сложен. Ориентиром для такового сложит 5 килограмм на 1 очко Силы. Каждый успех на проверке Подъема увеличивает максимальный поднимаемый вес на 5 килограмм.

Перенос груза значительно отличается от его подъёма. Персонаж может без усилий переносить Сила x10 килограмм. Дополнительный вес требует проверки Подъёма, каждый успех которой увеличивает максимальный вес на 10 килограмм. Более подробная информация о переноске снаряжения расположена в разделе **Переноска Снаря**жения на странице 458.

Память (Логика + Сила Воли)

Хотя существуют многочисленные мнемонические устройства и даже несколько вариантов соответствующего биовэра, память, это не умение. Если персонаж желает вспомнить что-либо, совершите проверку Логики + Сила Воли. Для определения порога используйте таблицу Знаний. Если персонаж активно пытается запомнить информацию, совершите Логики + Сила Воли во время запоминания. Каждый успех добавит кубик к последующей проверке Вспоминания.

Глюки оказывают разрушительное воздействие на память. Глюк выражается в том, что персонаж забывает некую часть информации, такую как порядок цифр в пароле. Критический же глюк, приводит к тому, что персонаж вспоминает то, чего никогда не происходило.

Группы Умений

Притворство
Обман
Имитация
Выступление

Атлетика
Гимнастика
Бег
Плавание

Биотех
Кибертехнология
Первая Помощь
Медицина
Биотехнология

Ближний Бой
Клинки
Дубинки
Безоружный Бой

Призывание
Изгнание
Связывание
Призыв

Взлом
Кибербой
Радиоэлектронная Война
Хакинг

Электроника
Компьютеры
Железо
Софт

Зачарование
Алхимия
Артефакторика
Освобождение

Инженерия
Аэромеханика
Автомеханика
Промышленная Механика
Морская Механика

Огнестрельное оружие
Автоматы
Длинноствольное Оружие
Пистолеты

Влияние
Этикет
Лидерство
Переговоры

Природоведение
Навигация
Выживание
Выслеживание

Волшебство
Контрчародейство
Ритуальное Чародейство
Чародейство

Незаметность
Маскировка
Ловкость Рук
Скрытность

Поручение
Компиляция
Декомпиляция
Регистрация

Там, где курят

BY MALIK TOMS

Бой

В мире *Shadowrun* бой неизбежен. В какой-то момент собеседникам не хватит слов, шпиона обнаружат и схватка станет неизбежной. В этой главе рассматривается стрельба, рукопашная, метание, погони, разрушения и заживление ран.

Основы

Shadowrun основана на понимании того, что аргументы типа «Я попал в тебя!» – «Ты промазал!» есть детский лепет. Сражение регулируется правилами и процедурами, предназначенными для сохранения ясности и динамики действия. Они позволяют быстро узнать, попал ли ваш тролль топором по наглому бандиту-эльфу или шустрый ушастик смог увернуться. Рассказ об этих правил мы начнём с основ: Кто ходит первым? Как я могу походить? Что я могу сделать? Понимание этих моментов необходимо для перехода к более конкретным вопросам.

Последовательность Боевого Хода

В бою всё происходит быстро. Ради простоты Shadowrun разделяет каждое столкновение на трёхсекундные интервалы, называемые **Боевыми Ходами** (20 Боевых Ходов = 1 минута). Каждый Боевой Ход проходит в строгом соответствии с правилами, что позволяет разрешить вопросы игры, например, кто ходит первым, кто быстрее передвигается, что происходит при атаке одного персонажа другим и т.д. Во время Боевого Хода игроки действуют в порядке своего Значения Инициативы (см. стр. 167), каждый игрок описывает действий своего персонажа, а затем бросает кубики, определяя успешность этих действий. МИ описывает эти действия и реакцию на них НИП, а также конечный результат всех действий.

Боевые Ходы разделены на серии Проходов Инициативы, которые также разделяются на Фазы Действий, позволяющие игровым персонажам (ИП) и неигровым персонажам (НИП) последовательно совершать свои действия в течении Боевого Хода. Это позволяет вниманию в бою плавно переходить от одного персонажа к другому не застывая на действиях отдельного игрока. Всё может произойти внезапно, одной из задач МИ является занятие игроков и поддержание их в состоянии готовности к следующей Фазе действий.

Боевой Ход проходит следующим образом:

1. Бросок Инициативы

Определите Значение Инициативы всех персонажей, тварей, духов, спрайтов, ЛЬДа и всех остальных участников сражения (см. **Инициатива**, стр. 167). Порядок действия во время Боевого Хода определяется Значением Инициативы, сначала участник с максимальным значением и далее по нисходящей. Инициатива непостоянна и изменяется как внутри Боевого Хода, так и между Боевыми Ходами.

Обратите внимание: модификаторы ран влияют на Значение Инициативы (см. **Изменение Инициативы**, стр. 168) как только наносится рана.

2. Начните Проход Инициативы

Персонаж с наибольшим Значением Инициативы совершает свою Фазу Действий первым. Он является действующим персонажем.

Если несколько персонажей имеют одинаковое Значение Инициативы, сравните атрибуты определяющие их Значение Инициативы (стр. 167) и тем определите порядок их ходов. Или-же МИ может просто сказать, что их действия происходят одновременно.

3. Начните Фазу Действий

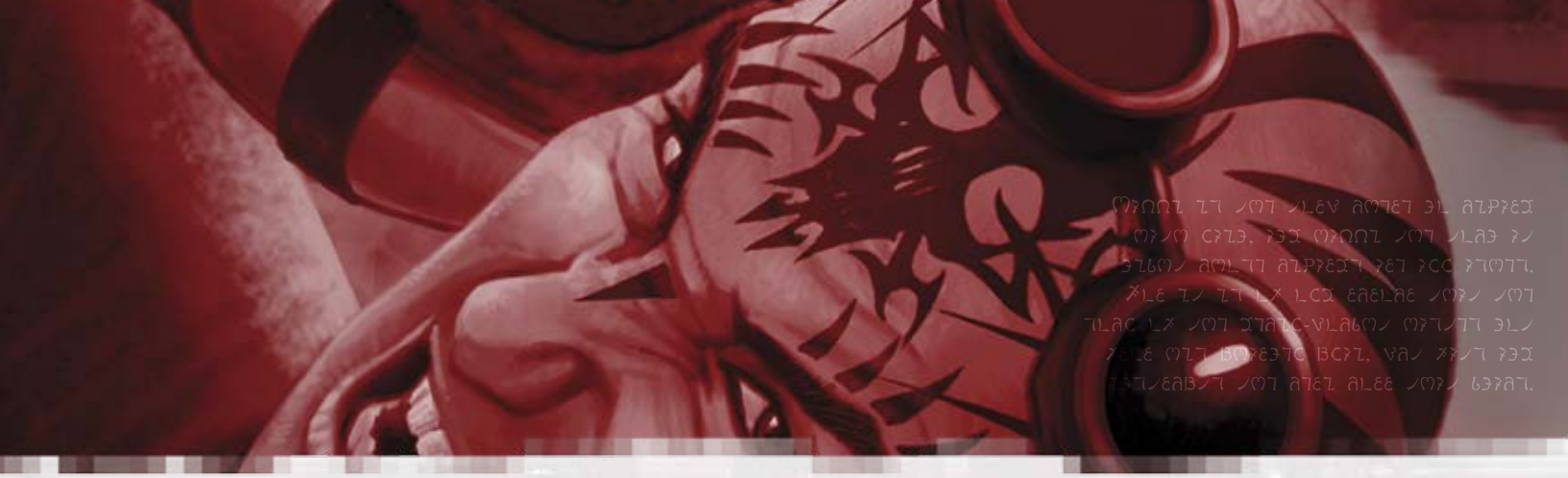
Действующий персонаж декларирует и совершает свои действия согласно нижеизложенным шагам.

Если другой персонаж с отложенным действием (см. **Отложенные Действия**, стр. 169) хочет действовать сейчас, он должен заявить об этом в данный момент. Такой персонаж выбирает, желает ли он действовать до, после или одновременно с действующим персонажем.

3А. Декларирование действий

Действующий персонаж декларирует свои действия на эту Фазу Действий. Он может совершить два Простых действия или одно Сложное за свою Фазу Действий. Типы действий подробно рассмотрены в разделе **Действия** (стр. 171). С другой стороны, персонаж может отложить свои действия до наименьшего Значения Инициативы в этом Боевом Ходу (см. **Отложенные Действия**, стр. 169).

Персонаж может отложить одно Свободное действие в течении каждое Фазы Действий Боевого Хода. Точно



также любой персонаж уже действовавший в Боевом Ходу до этой Фазы Действий и имеющий отложенное Свободное Действие может декларировать его в этот момент.

3Б. Разрешение действий

Разрешение действий действующего персонажа.

4. Декларирование и разрешение действий оставшихся персонажей

После действий персонажа с наибольшим Значением Инициативы переходим к персонажу со следующим Значением Инициативы и повторяем шаг 3, и так до тех пор пока все персонажи не совершат действия в этом Проходе Инициативы. После этого, вычтите 10 из Значений Инициативы всех персонажей и вернитесь на шаг 2, повторив все манипуляции для персонажей Значение Инициативы которых остаётся выше 0.

Если персонаж был ранен, модификатор ран оказывает влияние на его Значение Инициативы на этом и всех последующих Боевых Ходах.

После того, как Значение Инициативы всех персонажей уменьшилось до 0 или меньше, перейдите к шагу 5.

5. Начните новый Боевой Ход

Новый Боевой Ход начинается с шага 1. Продолжайте действовать таким образом до завершения боя.

Инициатива

Инициатива определяет порядок действий персонажей, а также частоту их действий в течении Боевого Хода. Инициатива базируется на трёх основных факторах: атрибуте Инициатива, Значении Инициативы и Кубике Инициативы.

Атрибут Инициатива

Инициатива является производным атрибутом использующимся как мера скорости, восприимчивости и скорости реакции в бою. Обратитесь к схеме атрибутов Инициативы для определения различных типов инициативы в различных видах боя (Физический, Астральный, Матричный и Риггинг) и их начальных кубиков Инициативы.

Значение Инициативы

Для определения Значения Инициативы персонажа проведите проверку Инициативы совершив бросок Кубиков Инициативы персонажа и добавив значение вашего атрибута Инициатива — это ваше Значение Инициативы. В этой проверке может использоваться Грань, позволяющая в одном Боевом Ходу бросить максимум 5к6. МИ записывает значение каждого персонажа от наибольшего до наименьшего. В каждом Проходе Инициативы персонаж с максимальным значением ходит первым, а остальные в порядке убывания.

Если Значения Инициативы равны, используйте ГРИЖ (Грань, Реакция, Интуиция, жребий) для определения лидера: сравните атрибуты в данном порядке, персонаж с наибольшим значением ходит первым. Если после сравнения трёх атрибутов победитель не определён — подбросьте монетку. Или же МИ может решить, что оба персонажа действуют одновременно.

Проходы Инициативы

Персонаж может действовать несколько раз в одном Боевом Ходу, а количество этих подходов определяется проверкой Инициативы. Каждый персонаж начинает с базовым кубиком Инициативы, 1к6. Некоторые персонажи могут потратить Грань или иметь магию или имплантаты, увеличивающие количество кубиков Инициативы, что позволяет таким персонажам бросать больше кубиков и потенциально совершать больше действий чем их неулучшенные товарищи.

Каждый Боевой Ход делится на Проходы Инициативы. Каждый участник может действовать в первом Проходе Инициативы (в соответствии с своим Значением Инициативы). В конце каждого Прохода Инициативы МИ вычитает из Значений Инициативы всех персонажей 10. Персонажи, Значение Инициативы

Схема атрибутов Инициативы

Тип Инициативы	Атрибуты	Начальный кубик Инициативы
Физическая	Реакция + Интуиция	1к6
Астральная	Интуиция x2	2к6
Матричная: ДР	Реакция + Интуиция	1к6
Матричная: колд-сим ВР	Обработка Данных + Интуиция	3к6
Матричная: хот-сим ВР	Обработка Данных + Интуиция	4к6
Риггинг с ВР	Реакция + Интуиция	1к6

Пример

Саскачеван Пит и Кайман забрели в нехороший переулок и столкнулись с Хелоуинером, намеренным набить морду бегущим и тем прославиться. До переговоров не дошло, Хелоуинер решительно нацелен на драку. Пришло время бросков на инициативу.

Реакция Каймана равна 4 (увеличена до 6 вшитыми рефлексами уровня 2) а Интуиция 5, это даёт ему Рейтинг Инициативы 11 и 3 кубика Инициативы (1 начальный и 2 за вшитые рефлексы). Саскачеван Пит пока ещё не сотворил ни одного заклинания, так что использует свою обычную Реакцию 3 и Интуицию 5, так что его Значение Инициативы равно 8. У него есть только 1 кубик Инициативы. Реакция Хелоуинера равна 3 (увеличенная до 4 вшитыми рефлексами уровня 1), а Интуиция 3, что даёт ему Рейтинг Инициативы 7 и 2 кубика Инициативы (1 начальный и 1 за вшитые рефлексы).

На кубиках выпало:

Кайман: Бросок кубика 11 + Рейтинг Инициативы 11 = Значение Инициативы 22

Саскачеван Пит: Бросок кубика 2 + Рейтинг Инициативы 8 = Значение Инициативы 10

Хелоуинер: Бросок кубика 9 + Рейтинг Инициативы 7 = Значение Инициативы 16

В первом Проходе Инициативы 22 очка Каймана позволяют ему действовать первым, Хелоуинер с 16 — вторым, а Пит с 10 ходит последним.

которых остаётся выше 0 могут действовать во втором Проходе Инициативы. Этот процесс повторяется, пока Значение Инициативы всех персонажей не станет равным 0 или меньше (это означает окончание Боевого Хода) или до окончания боя.

Персонаж со Значением Инициативы 0 или менее может совершать только одно Свободное действие во время Прохода Инициативы. Однако, персонажу с Инициативой 0 или менее позволено совершить одно Свободное действие. Таким образом он может реагировать на атаки уклонением или защитой.

Изменение Инициативы

Иногда Значение Инициативы персонажа или его начальный кубик Инициативы может измениться в середине Боевого Хода. Игрок может повысить инициативу благодаря активации аугметики, эффекту препарата, заклинанию или иному усилению. Также верно и обратное, раненный или повредивший оснащение (оружие, аугментацию и т.д.) персонаж может потерять в Инициативе.

Если изменяется атрибут Инициатива персонажа, сразу примените разницу в качестве положительного или отрицательного модификатора к Значению Инициативы персонажа. Это новое Значение Инициативы применяется ко всем оставшимся действиям Боевого Хода. Так персонаж с Инициативой 8 и Значением Инициативы 11 активирующий имплантат поднимающий его Инициативу до 10 (+2) сразу же поднимает своё Значение Инициативы до 13 (11+2).

Пример

Продолжаем вышеприведённый пример. После проведения всех действий Каймана, Хелоуинера и Пита все вычитают из своего Значения Инициативы 10, в итоге осталось:

Кайман: 12

Саскачеван: 0

Хелоуинер: 6

Это значит, что во втором Проходе Инициативы Кайман ходит первым, Хелоуинер - вторым. Инициатива Пита слишком низка и не позволяет ему действовать в этой Фазе Действий.

В начале третьего Прохода Инициативы ещё раз вычитаем 10, что приводит к:

Кайман: 2

Хелоуинер: -4

Единственный кто может действовать в этом Проходе Инициативы, это Кайман — сейчас его последняя возможность повлиять на бой в этом Боевом Ходу. Начните новый Боевой Ход и определите последовательность действий заново.

Если увеличивается количество доступных персонажу начальных кубиков Инициативы, этот персонаж немедленно бросает дополнительный кубик Инициативы и добавляет результат к своему текущему Значению Инициативы этого Боевого Хода. Так маг с 1к6 кубиком Инициативы совершает своим первым действием астральное проецирование (начальный кубик Инициативы 2к6) получает кубик (и изменение Инициативы) за свою Астральную Инициативу на Боевой Ход. (В данном случае маг заменяет свою Физическую Инициативу (Реакция + Интуиция) на Астральную Инициативу (Интуиция х2)).

Если же количество кубиков Инициативы персонажа падает, этот персонаж должен немедленно совершить бросок потерянных кубиков и вычесть результат из Значения Инициативы (вместе с любыми потерями атрибута Инициатива).

Также Инициатива изменяется при ранении игрового персонажа или НИП. Модификаторы ран применяются непосредственно к атрибуту Инициатива персонажа. Эти изменения начинают действовать сразу же после травмы и могут повлиять на порядок инициативы даже в пределах одного Прохода Инициативы. Эти изменения не позволяют персонажу действовать повторно, они просто изменяют его Значение Инициативы.

Если персонаж вступает в бой после его начала, он должен совершить бросок на Значение Инициативы как обычно, а затем вычесть 10 за каждый пропущенный Проход Инициативы. Это означает, что персонаж может действовать в Фазе Действий текущего Боевого Хода или как минимум имеет на это шанс.

Инициатива и Грань

Вот как вы можете приспособить Грань к инициативе.

- **Перехват Инициативы**: Переместитесь в начало порядка инициативы независимо от вашего Значения Инициативы. Если несколько персонажей тратят Грань на это, они действуют

раньше остальных, но в порядке своего Значения Инициативы. Затем другие игроки и НИП совершают свои действия в порядке своего Значения Инициативы. Переход в начало очереди длится весь Боевой Ход (т.е. несколько Проходов Инициативы); в начале следующего Боевого Хода вы возвращаетесь к своему обычному месту в порядке инициативы.

- **Блиц**: В одном Боевом Ходу совершите бросок пяти кубиков Инициативы.

Отложенные Действия

Иногда игрок желает сначала посмотреть на действия других и как развиваются события, и лишь потом действовать; Этот процесс называется Отложенное действие. Оно может быть объявлено только на стадии 3А Последовательности Боевого Хода (см. **Декларирование Действий**, стр. 166). Игрок декларирующий Отложенное действие может сделать это на любом своём Проходе Инициативы и может продолжать отложенное действие в последующем Проходе Инициативы. Когда персонаж заявляет об этом, он заменяет свою нормальную Фазу Действий этого Прохода Инициативы на Отложенное действие, затем действуют те персонажи чьё Значение Инициативы меньше.

Если у персонажа есть Отложенное действие на этом Проходе Инициативы он должен заявить о своём вмешательстве на конкретном Значении Инициативы. Он может это декларировать когда действуют игроки с данным значением. Персонажи, имеющие Отложенное действие и вмешивавшиеся таким образом могут выбрать, будут ли они действовать до, после или одновременно с текущим действующим персонажем, который, как правило, действует в соответствии со своим Значением Инициативы; любые такие действия получают штраф к набору кубиков -1. Если несколько персонажей откладывают свои действия на одно Значение Инициативы порядок их действий разрешается также как Инициатива (стр. 166).

Персонажи, откладывающие свои действия таким способом сохраняют свой Значение Инициативы. Если персонаж не действует до конца Прохода Инициативы его Значение Инициативы в конце Прохода Инициативы уменьшается на 10 как обычно.

Игроки могут декларировать действия после Фазы Действий последнего игрока. Если персонаж действует до окончания этого Прохода Инициативы и начала следующего, проблем нет. Если более чем один персонаж желает действовать в конце Прохода Инициативы, они действуют в порядке обратном из Значений Инициативы: персонаж с наибольшим значением ходит последним. В случае ничьей, персонажи должны действовать одновременно или продолжить свои отложенные действия в следующем Проходе Инициативы.

Персонаж может отложить своё действие на следующий Проход Инициативы и действовать первым. Он должен использовать своё собственное Значение Инициативы для определения Фаз Действий Боевого Хода.

Таймеры предметов и Инициатива

Некоторые предметы, такие как гранаты, взрывные устройства, отрегулированные по времени ловушки и иные, действуют после заданного временного интервала. В большинстве случаев эти устройства действуют на основе текущего Значения Инициативы персонажа в следующий Боевой Ход. Если следующий Боевой Ход не наступает, устройство активируется по решению МИ.

Если на предмете персонажем игрока установлен таймер, этот персонаж в состоянии выбрать время активации, но игрок должен заявить об этом при активации устройства. Как правило устройства активируются во время Фазы Действий персонажа заданного Прохода Инициативы или в начале или в конце трёхсекундного Боевого Хода. Привязанные ко времени предметы всегда действуют в конце заданного Значения Инициативы. В случае устройств с радиодетонатором персонаж тратит свою Фазу Действий на совершение действия Использование Предмета.

Пример

На собрании Церберов вспыхнула ссора (что не стало ни для кого сюрпризом) и верные подельники вцепились друг другу в горло, не забыв совершить броски инициативы. Куттер быстрее своих товарищей, но решает прикинуть что к чему, а уж потом бить морды. Он, имея Значение Инициативы 13, декларирует откладывание своих действий и ждёт решений остальных.

ПейнКиллер, имея Значение Инициативы 11, действует следующим и жаждя вломить Эшу фигачит ему со всей дури, роняя его на пол. Куттеру становится всё ясно и он немедленно декларирует использование своего Отложенного действия. Атакуя ПейнКиллера Куттер получает штраф -1 к набору кубиков рукопашной атаки. В следующем Проходе Инициативы у Куттера Значение Инициативы равно 3. Таким образом он может ещё раз пнуть ПейнКиллера до его атаки.

Передвижение

Движение из одного места в другое, от одного укрытия к другому или сближение с противником весьма важно. У персонажей *Shadowrun* есть три типа передвижения: Шаг, Бег и Спринт.

Передвижение персонажа за весь Боевой Ход (то есть общее движение за все Проходы Инициативы, а не для каждого Прохода) основано на его скорости Бега, определённой метатипом. Скорость Шага определяется как скорость персонажа с которой он может передвигаться в течении Боевого Хода не переходя на Бег.

Важно отметить, что «бег» это не максимальная скорость персонажа, та называется спринтом. Считайте бег умелым боевым передвижением или перебежкой, позволяющей вам передвигаться достаточно быстро, но при этом оставляющей возможность совершать другие действия, хоть и со штрафом. Спринт же определяет максимальную скорость перемещения из точки А в точку Б.

Обычное движение (Шаг и Бег)

Скорости Движения (Шаг и Бег) каждого метатипа указаны в таблице

Передвижение. Это расстояние персонаж может пересечь за Боевой Ход. Как только персонаж превышает свою скорость Шага, он считается Бегущим весь остаток Боевого Хода, получая все штрафы и преимущества бега. Бегущие персонажи могут каждый Проход Инициативы использовать Свободное действие на поддержание бега.

Персонажи не могут превышать свою скорость Бега в Боевом Ходу не совершая проверку Спринта.

Спринт

Персонажи могут попытаться увеличить дистанцию своего передвижения выполняя во время своей Фазы Движения действие Спринт. Во время него они совершают проверку Бега +Сила [Физический]. Каждый успех увеличивает дальность передвижения персонажа за Боевой Ход на 1 (для дварфов и троллей) или 2 метра (для эльфов, людей и орков). Персонажи могут проводить столько проверок Спринта за Боевой Ход какова половина их рейтинга Бега, но не менее 1. Если персонажи слишком долго остаются в Спринте, они страдают от усталости (см. **Усталость от бега**, стр. 182) .

Пример

Вомбат хочет совершить быстрый выстрел и скрыться в укрытии. Он декларирует свои действия и стрельбу во время движения в находящееся в 8 метрах укрытие. Ловкость Вомбата равна 5, так что его Скорость Шага — 10 метров. Он достигает укрытия и в этой Фазе Действий считается идущим.

Если-бы укрытие находилось в 11 метрах, Вомбат считался бы бегущим. В своём следующем Проходе Инициативы Вомбат может двигаться только на 2 метра до перехода на Бег. Скорость Бега персонажа 20 метров, так что у него есть ещё 12 метров движения за Боевой Ход до необходимости проверки Спринта.

Кастер, дварф с Ловкостью 3, действует сразу после Вомбата и намерен взорвать охранника быстрым заклинанием и разделить укрытие с Вомбатом. Поскольку укрытие в 8 метрах, а Скорость Шага Кастера равна 6, он считается Бегущим. Причём на протяжении всего Боевого Хода, всех его Проходов Инициативы. Кастер по прежнему считается бегущим, даже если не продвигается ни на метр. За этот Боевой Ход персонаж может продвинуться без совершения проверки Спринта только на 4 метра.

Метатип	Скорость Шага	Скорость Бега	Увеличение от Спринта
Дварф, Тролль	Ловкость x2	Ловкость x4	+1м/успех
Эльф, Человек, Орк	Ловкость x2	Ловкость x4	+2м/успех

Пример

Резак желает быть как можно дальше от Зоны Зеро пока охранники КТМ не открыли огонь. Он решает совершить Сложное действие Спринт. Резак совершает проверку Бега + Сила [Физический] и получает 1, 4, 5, 5, 5, 6, 6 т.е. 5 успехов. Его физический предел равен 4, так что он ограничен 4 успехами проверки. Поскольку он человек 4 успеха добавляют к дальности передвижения Резака 2 метра на успех, всего 8 метров. Он добавляет 8 метров к своей скорости Бега 20 (Ловкость 5), так что в этом Боевом Ходу он может в общей сложности передвинуться на 28 метров.

Таким образом он получает защитные преимущества от модификаторов Бега, точнее Спринт (-4) и охранникам КТМ труднее в него попасть.

Модификаторы бега

Бегущие персонажи получают штраф к набору кубиков -2 на все действия во время бега (за исключением Спринта). Персонажи бросающиеся в ближний бой получают бонус +4 к набору кубиков (что в сочетании с обычным штрафом даёт чистый бонус +2). Персонажи совершающие стрелковую атаку по бегущему оппоненту

Боевые Действия

Свободные действия	
Прицельный Выстрел	Извлечь Обойму Смартгана
Изменить Режим Связанного Устройства	Несколько Атак
Бросить Предмет	Бег
Упасть Ничком	Произнести фразу
Простые действия	
Активация Фока	Скорострел
Зов Духа	Подготовка Оружия
Изменить Режим Устройства	Безрассудное Чародейство
Приказ Духу	Перезарядка Оружия (см. таблицу)
Освобождение Духа	Извлечь Обойму
Выстрел из Лука	Изменить Восприятия
Выстрел (СЗ, ОВ, ОЧ, ПА)	Прицелиться
Вставить Обойму	Укрыться
Рассмотреть Подробно	Метание Оружия
Поднять/Положить Предмет	Использование Простого Устройства
Сложные действия	
Астральная Проекция	Рукопашная Атака
Изгнание Духа	Перезарядка Оружия (см. таблицу)
Произнесение Заклинания	Риггерское Впрыгивание
Выстрел (ПА)	Спринт
Стрельба ДО или СЗ очередью	Призыв Духа
Стрельба из установленного на машину оружия	Применение Умения
Прерывающие действия	
Блок	Залечь
Уворот	Перехват
Плотная Оборона	Парирование

получают штраф -2 на свои проверки атаки. Персонажи совершающие стрелковую атаку по оппоненту совершающему спринт получают на свои проверки атаки штраф к набору кубиков -4.

Фаза Действий

Во время Фазы Действий персонажа он должен решить что собирается делать. Вариантов у него хватает: выстрелить из оружия, произнести заклинание, запустить компьютерную программу и так далее. Каждое из таких действий относиться к одной из категорий: Свободные, Простые, Сложные или Прерывающие. За свою Фазу Действий персонаж может совершить 2 Простых действия или 1 Сложное. Также персонаж может в любой момент Прохода Инициативы (неважно, своей ли Фазы Действий или позднее) совершить 1 Свободное действие. Прерывающие действия мало чем от них отличаются поскольку могут быть совершены в в любое время на Боевом Ходу, даже если это не Фаза Действий действующего персонажа.

В таблице **Боевые Действия** перечислены наиболее распространённые действия этой категории. Обратите внимание, что возможные действия связанные с риггингом или Матрицей подробно описаны в разделе **Матрица** (стр. 230), а магические — в разделе **Магия** (стр. 300). Полный список действий можно найти на обратной стороне этой книги.

Когда подходит ваше время действовать, вы должны декларировать те действия, которые будете совершать в течении Фазы Действий. Хотя вы можете выполнять действия своей Фазы Действий в любом порядке, иногда их последовательность важна: вы должны вытащить оружие перед стрельбой из него.

Многие из доступных персонажу *Shadowrun* боевых действий описаны ниже. Если нужного действия в списке нет, МИ должен на лету отнести его к одной из категорий, сравнив его с перечисленными и учтя нужные усилия.

Движение должно быть декларировано и учтено на этапе декларирования действий Фазы Действий. После декларирования персонаж не может увеличивать желаемое расстояние движения, но может, при появлении непредвиденных препятствий, его уменьшить или изменить его направление. Однако, штрафы и бонусы за движение применяются независимо от того, передвинулся ли персонаж на полную дистанцию.

Матричные действия

Список Матричных действий приведён здесь и разделён на типы действий, но правила расположены в разделе **Матрица** (стр. 230).

Свободные действия

Эти действия относительно просты, совершаются почти автоматически и требуют мало усилий. Примеры: произнести слово, уронить предмет, показать жест или ходьба.

Персонаж может совершить одно Свободное действие за свою Фазу Действий или в более поздний момент Прохода Инициативы.

До своей первой Фазы Действий в Проходе Инициативы персонаж может совершить только Свободное действие, если не захвачен врасплох (см. **Внезапность**, стр. 204). Как правило в одном Проходе Инициативы разрешается только одно Свободное действие, но несколько Свободных действий могут быть разрешены если МИ представляется это разумным (например, уронить объект и произнести фразу).

Свободные действия обычно не требуют проверок, хотя особые обстоятельства не зря зовутся особыми.

Бег

Бегущие персонажи используют Свободное действие и получают модификаторы Бега. Бег, это любое движение в течении отдельного Боевого Хода с более высокой скоростью чем Скорость Шага (см. **Передвижение**, стр. 169).

Бросить Предмет

Персонаж может уронить несомый предмет как Свободное действие. Если он держит по предмету в каждой руке, он может уронить оба как одно Свободное действие. На усмотрение МИ упавшие предметы могут, если являются достаточно хрупкими или среда достаточно враждебна, быть повреждены.

Перезарядка Оружия

Метод перезарядки	Результат	Тип действия
Замена обоймы (о)	Вытащите или вставьте обойму	Простое
Ускоритель Заряжания	Используйте ускоритель заряжания для полной зарядки оружия	Сложное
Заполнение обоймы	Установите (Ловкость) патронов в обойму	Сложное
Заряжание переломом (п)	Вставьте 2 патрона	Сложное
Ленточное питание (лента)	Вытащите или вставьте ленту	Сложное
Заполнение Ленты/Цилиндра	Установите (Ловкость) патронов в ленту/цилиндр	Сложное
Внешний магазин (вм)	Установите (Ловкость) патронов в магазин	Сложное
Дульнозарядное (дз)	Загрузите 1 заряд	Сложное
Барабан (б)	Установите (Ловкость) патронов в барабан	Сложное
Цилиндр (ц)	Вытащите или вставьте цилиндр	Сложное
Лук	Натяните тетиву	Простое

Матричные действия

Свободные действия	Простые действия	Сложные действия		
Загрузить Программу	Призвать/Отозвать Спрайта	Сломать Файл	Форматировать Устройство	Проверить Очки Наблюдения
Поменять Две Программы	Сменить Иконку	Брутфорс	Грид-Скачок	Фальшивая команда
Выгрузить Программу	Приказ Спрайту	Топтун	Взлом на Лету	Отследить Иконку
Поменять Два Матричных	Отджекиться	Взломать Файл	Обезвредить Дата-Бомбу	Компиляция Спрайта
Атрибута	Предложить Метку	Уронить Программу	Заглушить Сигналы	Декомпиляция Спрайта
Варьирующиеся действия	Отправить Сообщение	Дата-Шип	Впрыгнуть в Ригнутое Устройство	Удалить Резонансную Сигнатуру
Контролировать Устройство	Переключить Режим Интерфейса	Скрыться	Восприятие Матрицы	Убить Комплексную Форму
Поиск в Матрице		Редактировать Файл	Перезагрузить Устройство	Зарегистрировать Спрайта
		Войти/Покинуть Хост	Установить Дата-Бомбу	Вёрстка Комплексной Формы
		Удалить Метку	Удалить Матричную Сигнатуру	

Жест

Персонаж может в качестве Свободного действия передать информацию несколькими быстрыми жестами. Незнакомые со значением жестов персонажи могут совершить проверку Интуиции (2) для понимания.

Извлечь Обойму Смартгана

Персонаж связанный с подготовленным смартганом может послать ментальную команду на извлечение обоймы оружия. Установка новой, полной обоймы по прежнему требует отдельного Простого действия (см. **Смартган**, стр. 475).

Изменить Режим Связанного Устройства

Персонаж может потратить Свободное действие на включение, выключение или переключение режима работы любого связанного с персонажем по прямому нервному интерфейсу устройства, неважно по проводному или беспроводному каналу. Также возможна активация кибервэра, смена режима стрельбы смартгана, изменение чока смарт-дробовика, отключение термографического зрения, переключение комлинка в скрытый режим, отключение беспроводного функционала устройства и прочее. Обратите внимание, что взаимодействие с некоторыми устройствами требует больше времени, это указано в описании конкретного устройства.

Несколько Атак

Персонаж может использовать Свободное действие для атаки нескольких целей одним действием (см. Несколько Атак, стр. 209) с разделением набора кубиков. Это действие должно комбинироваться с Выстрелом, Метанием Оружия, Рукопашной Атакой, Безрассудным Заклинательством или Произнесением Заклинания.

Прицельный Выстрел

Персонаж может совершить прицельный выстрел (выцелить уязвимую часть тела), см. **Прицельные Выстрелы**, стр. 208. Это действие должно сочетаться с Выстрелом, Метанием Оружия или Рукопашной Атакой.

Произнести фразу

Одна короткая фраза или устное сообщение за Свободное действие. Если персонаж желает выговориться, каждая дополнительная фраза или сообщение требует дополнительного Свободного действия. МИ должен внимательно контролировать чрезмерные, невозможные разговоры, ведь Боевой Ход длится 3 секунды. Если МИ и игроки предпочитают детальное общение, параметры его должны быть определены перед миссией. Персонажи экипированные комлинком с прямым нейронным соединением могут отправлять короткие текстовые сообщения как Свободное действие.

Упасть Ничком

Персонаж может встать на колено или упасть навзничь как Свободное действие, пока не захвачен врасплох (см. Внезапность, стр. 204). Захваченный врасплох персонаж не может упасть ничком.

Простые действия

Данные действия на ступень сложнее Свободных, и попытка их совершить требует большей концентрации.

За свою Фазу Действий персонаж может совершить два Простых действия, хотя действием атаки может быть только одно. Также персонаж может совершить Простое действие с двумя Свободными действиями.

Активация Фока

Персонаж может активировать несомый фок Простым действием.

Безрассудное Чародейство

Персонаж может произнести заклинание быстрее, Простым действием, но ценой более высокого Истощения. Подробности находятся в разделе **Шаг 4: Произнесение Заклинания**, страница 306.

Вставить Обойму

Персонаж может вставить новый магазин в подготовленное огнестрельное оружие в качестве Простого действия, но только если предыдущий магазин удалён (см. **Извлечь Обойму**, стр. 173 и **Перезарядка Оружия**, стр. 171).

Встать

Использующий данное действие лежащий персонаж может встать. Если пытается встать раненый персонаж, ему нужно пройти проверку Тела +Сила Воли (2) (к данной проверке применяются модификаторы ран).

Выстрел из Лука

Стрельба из лука одной стрелой из подготовленного лука это Простое действие. Для натяжения тетивы персонаж должен использовать Простое действие Перезарядка Оружия.

Зов Духа

Это действие применяется для вызова того духа, который уже призван и находится наготове.

Извлечь Обойму

Персонаж может извлечь магазин из подготовленного огнестрельного оружия в качестве Простого действия (см. **Вставить Обойму**, стр. 173 и **Перезарядка Оружия**, стр. 171). Вставка новой обоймы в оружие займёт ещё одно Простое действие.

Изменить Восприятие

Способный к Восприятию Астрала персонаж может переключиться на восприятие Астрального Пространства и обратно как Простое действие.

Изменить Режим Стрельбы

Персонаж, держащий готовое к стрельбе огнестрельное оружие, может изменить его режим стрельбы Простым действием. Если оружие должным образом оснащено смартганом, смена режима стрельбы является Свободным действием (см. **Огнестрельное оружие**, стр. 189 и **Смартган**, стр. 475). Изменение настроек чока, если дробовик не оснащён смартганом, также требует этого действия (см. **Дробовики**, стр. 191).

Изменить Режим Устройства

Персонаж может использовать Простое действие на включение, выключение или переключение режима работы любого устройства, управляющегося простым переключателем, виртуальной кнопкой или командой комлинка, при этом неважно, подключено ли оно через провода или без оных. Также к нему относится изменение режима стрельбы оружия, смена настроек чока дробовика или искусственного зрения, переключение комлинка в скрытый режим, отключение беспроводного функционала устройства и прочее. Обратите внимание, что взаимодействие с некоторыми устройствами требует больше времени, это указано в описании конкретного устройства.

Использование Простого Устройства

Персонаж может использовать любое простое устройство Простым действием. Простыми, устройствами являются активируемые лёгким движением пальца, таким как нажатие на курок, клавишу или иконку.

Метание Оружия

Персонаж может метнуть подготовленное метательное оружие (см. **Подготовка Оружия**, стр. 174) как Простое действие. В этой Фазе Действий персонаж не может предпринимать других атакующих действий. Несколько подготовленных метательных орудий могут брошены в находящуюся на Близкой или Средней дистанции цель добавив Свободное Действие Несколько Атак (см. **Несколько Атак**, стр. 172).

Освобождение Духа

Это действие освобождает духа от контроля призывателя. Однако, дух не отправляется в родное измерение, а просто волен поступать по собственному разумению.

Подготовка Оружия

Совершив это Простое действие персонаж подготовит оружие. Оно может быть огнестрельным, рукопашным, метательным, стрелковым или смонтированным на транспорт. Подготовка предполагает извлечение огнестрельного оружия из кобуры, метательного или рукопашного из ножен, а также любые иные подготовительные работы. Оружие должно быть подготовлено перед использованием. На подготовку оружия, которое не переносится в традиционной кобуре может потребоваться, на усмотрение МИ, Сложное действие.

Персонаж может подготовить этим действием столько экземпляров малого метательного оружия, наподобие метательных ножей или сюрикенов, какова половина его Ловкости (округляется верх).

Поднять/Положить Предмет

Это Простое действие позволяет персонажу подобрать находящийся в пределах досягаемости предмет, либо положить несомый им предмет. Данное действие предполагает аккуратность, просто бросить предмет есть Свободное действие, это значит, что брошенные предметы скорее всего будет повреждены, в отличие от бережно положенных.

Приказ Духу

Отдача приказа находящемуся под контролем призывателя духу или группе духов является Простым действием.

Прицелиться

Персонаж может прицелиться любым подготовленным оружием, будь оно огнестрельным, метательным или луком, в качестве Простого действия. Эффекты нескольких таких действий складываются, но преимущества их теряются, если персонаж совершает до атаки любое другое, в том числе Свободное, действие. Действие Прицелиться может быть растянуто на несколько Фаз Действий или Боевых Ходов. Максимальный получаемый за Прицеливание бонус равен лимиту персонажа, половине его набора кубиков или половине Силы Воли персонажа, округлённой вверх.

Каждое такое действие даёт бонус к набору кубиков +1 или +1 к Точности действия Атаки.

Если персонаж использует усилители зрения или прицельные приспособления, действие Прицелиться следует применять для получения бонуса от самого устройства. В данном случае первое действие Прицелиться не даёт свой обычный бонус, но позволяет устройству функционировать.

Рассмотреть Подробно

Персонаж совершивший такое действие может подробно рассмотреть объект. Это позволяет ему попытаться пройти проверку Восприятия (см. **Использование Восприятия**, стр. 141).

Обратите внимание, что персонажи всегда могут видеть очевидное (МИ может свободно модифицировать это понятие при наличии у персонажа соответствующих улучшений) без необходимости проходить проверку. Например, персонаж автоматически замечает, что на него бежит некто с чем-то в руках; однако МИ может указать, что без проверки невозможно разобрать бежит ли друг или враг, а также с чем конкретно он бежит.

Скорострел

Персонаж может попытаться быстро выхватить огнестрел, размером с пистолет, или маленькое метательное оружие и немедленно его использовать. Для успешного выхватывания оружия персонаж должен пройти проверку (Умения оружия) + Реакция [Физический](3). Если оружие находится в быстро расстёгиваемой кобуре (см. стр. 474) порог снижается до 2. В случае прохождения проверки, персонаж выхватывает оружие и стреляет за одно Простое действие. Если же проверка провалена, персонаж смог выхватить оружие, но выстрелить не успел. В случае глюка, пистолет застрял в кобуре или упал и никакие дальнейшие действия не допускаются. Если глюк критический, оброненное оружие может отлететь за пределы досягаемости персонажа или выстрелить ещё в кобуре; конкретика косяка остаётся на усмотрение МИ.

Быстро выхватить оружие можно только из подходящей кобуры. Оружие может находиться и не в быстро расстёгиваемой кобуре, но обязано быть хоть в какой кобуре или в ножнах или на соответствующей перевязи. Два оружия также могут быть быстро выхвачены и использованы, но набор кубиков для проверки (Умения оружия) + Реакция будет разделён надвое, а модификатор неосновной руки применён.

Стрельба очередью или в самозарядном, одиночном или полностью автоматическом режиме

Персонаж может выстрелить из подготовленного оружия очередью или в самозарядном, одиночном или полностью автоматическом режиме как Простое действие (см. **Огнестрельное Оружие**, стр. 189), но в этой Фазе Действий не может совершать какие либо иные атакующие действия. Если у персонажа есть по оружию в каждой руке, он может стрелять из обоих добавив Свободное действие Несколько Атак (см. **Несколько Атак**, стр. 172), при этом применяется модификатор неведущей руки (см. **Атака с использованием неведущей руки**, стр. 199). При совершении Простого действия Очередь тратится 3 патрона, а при Полностью Автоматическом Режиме — 6.

Укрыться

Персонаж может использовать это Простое действие для получения бонуса укрытия к своей проверке защиты, если не застигнут врасплох (см. **Внезапность**, стр. 204). Застигнутый врасплох персонаж не может искать укрытие.

Сложные действия

Такие действия требуют концентрации и/или умелого подхода. За одну Фазу Действий можно совершить только одно Сложное действие. Однако персонаж может совершить Свободное действие в той же Фазе Действий что и Сложное.

Астральная Проекция

Способный проецироваться в астрал персонаж может перенести своё сознание в астральное измерение (см. стр. 342).

Изгнание Духа

Борьба с Изгоняемым духом есть Сложное действие (см. стр. 329).

Матричные действия

Персонаж может совершать большинство Матричных действий в качестве Сложных.

Наложить стрелу и выстрелить

С помощью этого действия персонаж может зарядить лук и выстрелить из него одним Сложным действием. Если ранее лук был заряжен Простым действием, две операции можно поменять местами: сначала выстрелить, а потом наложить на тетиву новую стрелу.

Перезарядить огнестрельное оружие

Оружие питающееся с ленточной подачей патронов (лента), заряжающееся переломом (п), имеющее барабанный (б), цилиндрический (ц) или внешний магазин (вм), а также дульное заряжание или имеющее ускоритель заряжания перезагружается с использованием Сложного действия (см. Перезарядка Оружия, стр. 171) .

Призыв Духа

Персонаж может Сложным действием призвать себе в помощь духа.

Применение Умения

Персонаж может использовать подходящее умение Сложным действием (см. **Использование Умений**, стр. 134).

Произнесение Заклинания

Персонаж может произнести заклинание в качестве Сложного действия (см. стр. 306).

Риггерское Впрыгивание

Персонаж с МТК и адаптированной под риггинг машиной может Сложным действием впрыгнуть в неё и взять под контроль.

Рукопашная Атака

Персонаж может совершать рукопашные атаки в качестве Сложных действий (см. **Рукопашная**, стр. 196). Персонаж может атаковать несколько находящихся на дистанции рукопашной целей добавив Свободное Действие Несколько Атак (см. **Несколько Атак**, стр. 209).

Спринт

Спринт позволяет персонажу Сложным действием и прохождением проверки Бега увеличить свою скорость передвижения (см. **Передвижение**, стр. 169).

Стрельба в полностью автоматическом режиме

Персонаж может, в качестве Сложного действия, стрелять из подготовленного оружия в полностью автоматическом режиме (см. **Огнестрельное Оружие**, стр. 189). Если у персонажа есть по оружию в каждой руке, он может стрелять из обоих в качестве Свободного действия Несколько Атак (см. **Несколько Атак**, стр. 172), при этом применяется модификатор неведущей руки (см. **Атака с использованием неведущей руки**, стр. 199). При применении Сложного действия Полностью Автоматический режим расходует 10 патронов. При использовании этого режима стрельбы помните о сложении эффектов отдачи. И запаситесь фраговой удачей!

Стрельба Длинной или Самозарядной очередью

Персонаж может, в качестве Сложного действия, стрелять из подготовленного оружия Длинной или Самозарядной очередью (см. **Огнестрельное Оружие**, стр. 189). Персонаж может атаковать несколько находящихся на Близкой или Средней дистанции целей добавив Свободное Действие Несколько Атак (см. **Несколько Атак**, стр. 172). Если у персонажа есть по оружию в каждой руке, он может стрелять из обоих в качестве Свободного действия Несколько Атак (см. **Несколько Атак**, стр. 172), при этом применяется модификатор неведущей руки (см. **Атака с использованием неведущей руки**, стр. 199). При использовании этих режимов стрельбы помните о сложении эффектов отдачи.

Стрельба из установленного на машину оружия

Персонаж может в качестве Сложного действия выстрелить из предварительно установленного на машину оружия (см. **Сражения Техники**, стр. 216).

Прерывающие действия

Есть ситуации, когда персонаж может действовать за пределами своей Фазы Действий. Такие ситуации называются Прерывающими действиями и чётко определены правилами. При совершении персонажем Прерывающего действия, например Плотной Обороны, он действует вне очереди, но только если способен оплатить действие своим Значением Инициативы данного Боевого Хода. Прерывающие действия происходят за пределами нормального Боевого Хода и не стоят персонажу Фазы Действий (если конечно его Значение Инициативы не опустилось до 0). Уменьшение Значения Инициативы происходит во время совершения Прерывающего действия. До своей первой Фазы Действий персонаж может совершать только Прерывающие действия, если не захвачен врасплох (см. Внезапность, стр. 204).

Блок (-5 от Значения Инициативы)

Персонаж может использовать своё умение безоружного бой для блокирования получаемых атак ближнего боя (см. **Защита в Бою**, стр. 200). За счёт уменьшения Значения Инициативы персонаж может прибавить своё значение умения Безоружный Бой к своей проверке защиты. Данная прибавка действует однократно, в отличие от Плотной Обороны, длящейся весь Боевой Ход.

Уворот (-5 от Значения Инициативы)

Персонаж может использовать своё умение для уклонения от получаемых атак ближнего боя (см. **Защита в Бою**, стр. 200). За счёт уменьшения Значения Инициативы персонаж может прибавить своё значение умения Гимнастика к своей проверке защиты. Данная прибавка действует однократно, в отличие от Плотной Обороны, длящейся весь Боевой Ход.

Залечь (-5 от Значения Инициативы)

Уже использовавший своё Свободное действие персонаж может использовав данное действие залечь под огнём на подавление (см. **Огонь на Подавление**, стр. 190). Защищающемуся персонажу нужно сделать проверку Реакции + Грань, но в следующей Фазе Действий он считается лежащим ничком. Если огонь на подавление продолжается, персонаж должен либо использовать Простое действие Встать и рискнуть получить пулю, либо продолжать бой лёжа. Если огонь на подавление прекратился, оставшемуся лежать персонажу для возврата в вертикальное положение по прежнему нужно применить Простое действие Встать.

Перехват (-5 от Значения Инициативы)

Персонаж может совершить данное действие для попытки перехвата проходящего недалеко (Досягаемость +1 метров) или пытающегося выйти из рукопашной схватки противника (см. **Перехват**, стр. 207). Действие Перехват позволяет персонажу совершить рукопашную атаку вне очереди. Если персонажу не хватит Значения Инициативы на следующую Фазу Действий, он не может совершать Перехват.

Парирование (-5 от Значения Инициативы)

Персонаж может использовать своё умение владения рукопашным оружием для защиты от получаемых атак ближнего боя (см. **Защита в Бою**, стр. 200). За счёт уменьшения Значения Инициативы персонаж может прибавить своё значение умения рукопашного оружия к своей проверке защиты. Данная прибавка действует однократно, в отличие от Плотной Обороны, длящейся весь Боевой Ход. К этой проверке можно добавить бонусные кубики, например от соответствующего фока оружия.

Плотная Оборона (-10 от Значения Инициативы)

Персонаж может сосредоточиться на сознательном избегании получаемых атак ближнего боя (см. **Защита в Бою**, стр. 200). Это действие добавляет Силу Воли персонажа к его проверкам защиты до конца Боевого Хода. Действие Плотная Оборона может быть произведено в любое время, даже до Фазы Действий персонажа, если персонажа не застигнут врасплох. Персонажи могут заявлять Плотную Оборону только если у них в данном Боевом Ходу остаётся достаточно Значения Инициативы. Полученный таким образом бонус работает до конца Боевого Хода, таким образом персонаж может в начале раунда перейти к обороне и ценой Значения Инициативы увеличить защиту. Этот бонус суммируется с другими Прерывающими действиями.

Точность

Всё оружие имеет значение Точности, действующее как Предел оружия. Точность отображает качество и мастерство изготовления оружия и ограничивает количество применимых успехов поверок умения.

Рукопашное оружие, предназначенное для боя, обычно имеют Точность 5. Импровизированное оружие, предметы которыми можно нанести урон, но не предназначенные для этого, такие как клюшка для гольфа или сковорода, обычно обладают Точностью 4. Используемые в качестве оружия случайные громоздкие или тяжёлые предметы (стул, табурет, холодильник) обычно обладают Точностью 3. Обычное оружие находящееся в плохом состоянии или сломанное может снизить Точность на 1.

Безоружные атаки не имеют Точности и используют Врождённый Физический предел, определяемый атрибутами персонажа. Используемые в безоружной атаке предметы также используют Физический предел.

Большинство обычных видов стрелкового оружия обладают Точностью 4 или 5. Специализированное стрелковое оружие, например снайперские винтовки, имеют Точность 6 и выше. Самодельное стрелковое оружие имеет Точность 3, а старое, сломанное, повреждённое или неполноценное иным способом может снизить свою Точность на 1, до минимума в 1. Это также относиться к повреждённым в Матричном Бою предметам.

Броня

Броня используется в проверках сопротивления повреждениям вместе с Телом (см. **Шаг 3: Защита**, стр. 183). Рейтинг брони изменяется значением БР атаки (см. **Бронебойность**, стр. 179).

Хорошая броня защищает персонажа от тяжёлого физического ущерба. Если изменённое Значение Урона (ЗУ) атаки причиняющей Физический Урон меньше изменённого БР рейтинга брони, то атака вместо Физического наносит Оглушающий урон.

Броня и обуза

Если персонаж одномоментно носит более чем один набор брони, для определения значения Брони используется только наибольшее значение. Все остальные части ничего не делают, только добавляя размера; слишком много тряпок могут превратить Джо Бегущего В Тени в Пухлика-Зефирного Человечка, скорее обременяя чем защищая.

Аксессуары брони, предметы отмеченные «+» перед рейтингом, добавляют персонажу Брони при проверках сопротивления повреждениям. Максимальный получаемый персонажем от таких предметов бонус ограничен его атрибутом Сила. За каждые 2 полных очка бонуса на которые превышено значение Силы персонажа, он получает штраф -1 к Ловкости и Реакции.

Пример

Фул Дек направляется на бег и хочет иметь возможность при необходимости быстро прикинуться модным корпоративным воротилой. Для этого он надевает Деловой Костюм Акционера (Броня 8) а поверх него комбинезон Городского Исследователя (Броня 10). При проверках сопротивления используется только Броня комбинезона — 10.

Кастеру предстоит опасный рейд и он ищет дополнительной защиты. Он одалживает у Вомбата полицейский щит (Броня +6), планируя укрываться за ним. Кастер десятки раз видел как Вомбат укрывается за ним и не видит в этом сложностей. Сила Кастера равна 2. Сравнивая бонус Брони и Силу персонажа мы получаем разницу в 4 полных очка, так что пока Кастер использует щит, персонаж получает штраф -2 к Ловкости и Реакции.

В конце концов Кастера это достало и он возвращает щит Вомбату. Сила Вомбата равна 5. Разница между бонусом Брони и Силой равна только 1. Это не составляет проблемы, но персонаж также носит шлем (Броня +2). Необходимо сравнить общий бонус Брони с Силой персонажа. В данный момент бонус Брони равен +8, а Сила 5, так что если Вомбат носит оба аксессуара то получает штраф -1 к Ловкости и Реакции.

Специализированная Защита

Как правило стандартная броня не предназначена для защиты от огня, электричества и других типов специального урона, так что её носитель сильно рискует при атаках такого рода. Но не пугайся, храбрый бегущий, не всё потеряно. Любой предмет одежды, в том числе броню, можно оснастить рядом дополнительных функций, помогающих защититься от различных форм урона. Эта дополнительная защита используется для определения общей Брони при таких атаках вместе с модифицированным значением Брони. Специализированные показатели брони могут быть объединены на одном комплекте брони, но сумма их рейтингов не может превышать ёмкость брони (стр. 178).

Бронебойность

Некоторые виды оружия лучше делают дырки в броне чем остальные. Бронебойность (БР) оружия отображает его проникающую способность. БР изменяет рейтинг Брони цели при совершении ей проверки сопротивления повреждениям. Некоторые виды оружия так плохо справляются с бронёй, что фактически повышают её значение. Если цель не имеет брони, бонус не применяется. Если БР оружия уменьшает рейтинг брони до 0 или меньше, цель теряет все свои кубики брони при проверке сопротивления повреждениям, но кубики Тела не страдают.

Урон

Участвующим в столь незаконной и опасной деятельности как бег в тени достаётся часто и много. Виды и тяжесть ран зависят от ситуации и по разному влияют на персонажа.

Типы ран

Урон в *Shadowrun* может быть Физическим или Оглушающим. Каждый тип урона отслеживается отдельно, в своём Счётчике Состояния.

Физический Урон

Повреждения этого типа наиболее опасны, их наносит огнестрельное оружие, взрывчатка, наиболее опасные виды рукопашного оружия и некоторые заклинания. Наносящее Физический урон оружие маркируется буквой «Ф» после цифры его Значения Урона.

Излечение Физического урона занимает длительное время.

Количество клеток Счётчика Состояния Физического урона равно (Тело/2)+8.

Оглушающий Урон

Им отмечаются синяки, мышечное утомление и тому подобный урон, наносимый кулаками, ногами, тупым оружием, оглушающими зарядами, шоковым оружием, фугасными гранатами и некоторыми заклинаниями. Наносящее Физический урон нечто маркируется буквой «О» после цифры его Значения Урона.

Излечение Оглушающего урона протекает быстро.

Количество клеток Счётчика Состояния Оглушающего урона равно (Сила Воли/2)+8.

Модификаторы ран

Раны сопровождаются болью, кровотечениями и другими отвлекающими факторами. Модификаторы ран усиливаются с каждой третьей клеткой повреждений каждого счётчика повреждений и складываются с другими отрицательными модификаторами, например от заклинаний или неблагоприятных условий.

Модификаторы ран применяются ко всем проверкам, не исключая тех, которые могут привести вас к дальнейшей потери клеток счетчиков (например, сопротивление повреждениям, противодействие прямому боевому заклинанию, сопротивление токсинам и так далее).

Также модификаторы Ран применяются к атрибуту Инициатива персонажа, и соответственно его Значению Инициативы в бою.

Превышение Счётчика Состояния

Когда все клетки счётчика урона (Физического или Оглушающего) заполнены, а урон продолжает поступать, есть два варианта:

- Если повреждение Оглушающее, оно переносится на счётчик Физического урона. За каждые 2 клетки избыточного Оглушающего урона заполняется 1 клетка Физического.
- Если превышено количество Физического урона — у персонажа проблемы. Переполненный счётчик Физического урона означает, что персонаж близок к смерти. Если урон счётчика Физического урона переполнен более чем на значение атрибута Тело персонажа — он мёртв. Одна точка свыше этого лимита и персонаж станет лишь героем тоста в его любимом баре для бегущих.

Персонаж, чей счётчик Физического урона был переполнен, но не насмерть, может выжить при своевременном получении медицинской помощи. Если она недоступна, персонаж получает дополнительную клетку урона от от потери крови, шока и других осложнений за каждые (Тело) минут которые он продержится. Если до прибытия медицинской помощи совокупный переполнений урон превысит значение атрибута Тело персонажа — он умрёт.

Пример

Поля Джи, тролля-контрабандиста, и его кореша Бета-теста, человека-декера, поймали при попытке пересечь границу Салиш. Не нашедшие действительного ГРЕха Рейнджеры, поймавшие их, решают оставить послание другим контрабандистам. Они привязывают бегущих к дереву и расстреливают.

Два Рейнджера стреляют из винтовок и один наносит ошеломляющее повреждение в 13Ф.

Поль Джи совершает бросок Тело (9) + Броня (1) и получает 4 успеха, что уменьшает повреждения до 9 клеток Физического урона. У персонажа есть 6 свободных клеток в счётчике Физического урона, так что он заполняет их все и записывает 2 клетки в переполнение. Если Поли сможет получить медицинскую помощь до переполнения урона в 10 клеток — он выживет.

Бета-тест совершает бросок Тело (2) + Броня (0) и получает 1 успеха, что уменьшает повреждения до 12 клеток Физического урона. У персонажа есть 3 свободных клетки в счётчике Физического урона, так что он заполняет их все и записывает 9 клеток в переполнение, которое у него равно 2 (то есть его атрибуту Тело).

Бета-тест отправляется в Страну Счастливой Охоты. А если у Поля Джи не хватит удачи, он присоединится к товарищу.

Специальные типы повреждений

Пули наносят урон поставляя мишени кинетическую энергию, но это не единственный способ прикончить противника. Огонь, лёд, электричество и химикаты также могут испортить настроение самому лихому бегущему. Кроме того прибавить боли и страданий может гравитация (а точнее падение с высоты), утопление и общее истощение. Все эти радости имеют свои особенности, правила которых описаны ниже.

Стихийный урон

Это урон из некинетических источников, как то кислота, огонь и т.д. Обычно его наносит различная магия, однако и некоторое обычное оружие и атаки могут наносить дополнительный стихийный урон.

Кислотный урон

Этот урон — Физический. В дополнении к обычным повреждениям кислота при попадании снижает рейтинг любой Брони на 1. Если цель не очищена от кислоты (путём промывки, но если кислота вызвана заклинанием, то после его окончания испаряется в ману), то кислота продолжает жечь. Каждый Боевой Ход ЗУ кислоты уменьшается на 1 и повреждение наносится снова. Кислота прожигает броню цели, снижая её Броню на 1, до тех пор пока кислота не удалена, нейтрализована или не лишилась своего ЗУ. Уменьшение Брони сначала применяется к носимой Броне, но по решению МИ может начать с Аксессуаров Брони (предметы с + Бронёй).

Также на усмотрение МИ кислота может создать вокруг цели Лёгкое Задымление.

Холодный урон

Холод, это не просто отсутствие тепла, когда слишком холодно — приходит боль, а определение холода как «отсутствие тепла» не делает его менее болезненным. Холодный урон — Физический. Кроме того, холодный урон может сделать броню хрупкой, заморозить жидкости, испортить смазки и т.д. За прямое попадание совершите Простую проверку Брони. Если броня не получает успехов, она ломается и не может быть использована в качестве брони. Это может быть исправлено по правилам **Создания и Ремонта** со страницы 153. В случае глюка, она безнадёжно ломается. Критичный глюк ломает броню особо опасным способом.

Электрический урон

Многие виды нелетального оружия предназначены для вывода цели из строя электрическим разрядом, к такому оружию относятся шоковые дубинки, тазеры, кибервэр шоковые руки и другое электрическое оружие. Данное оружие полагается на удар электрической энергией, а не кинетической. Также подобные эффекты вызывают некоторые заклинания и силы тварей, вроде Разряда Молнии и Энергетической Ауры.

Электрический урон рассматривается, в зависимости от цели и/или источника, как Оглушающий или Физический. Модификация брони Непроводящая (стр. 481) добавляет весь свой рейтинг к значению Брони. Также МИ может решить какие иные факторы влияют на получаемый целью урон. Например, на урон может повлиять нахождение персонажа в воде.

Наносящая урон электрическая атака может оглушить и вывести из строя цель, однако, если урон не был нанесён, вторичный эффект не действует.

Вторичным эффектом для получивших урон электричеством персонажей является штраф -1 кубик ко всем действиям и проверкам, кроме проверкам Сопротивления Повреждениям, на 1 Боевой Ход и немедленное снижение Значения Инициативы на 5. Такие штрафы от нескольких атак не суммируются между собой, но за каждую полученную (нанёсшую ему урон) персонажем электрическую атаку длительность штрафа увеличивается на 1 Боевой Ход. Если Значение Инициативы персонажа опускается до 0 и ниже, он теряет своё последнее действие. Если Значения Инициативы не хватает, штраф накладывается в начале следующего Боевого Хода.

Также Электрический урон действует на электронное оборудование и дронов. Для них Электрический урон всегда Физический. Они сопротивляются повреждениям как обычно, и страдают от вторичного эффекта если получают хоть одну клетку урона.

Вторичным эффектом Электрического урона для электроники и дронов является короткое замыкание или перегрузка. В терминах игры это отображено как вторичный Матричный урон, равный половине Физического урона округлённого вниз.

Техника может быть повреждена Электрический уроном, но не испытывает вторичных эффектов. Конкретные системы техники могут быть выцелены **Прицельными Выстрелами** (стр. 208).

Пример

Вомбат довольно крепко выпил и вышибалы таверны Синее Пламя безрезультатно попросили его уйти, так что они вызвали Странствующего Рыцаря и подождали его офицеров, готовых помочь выпроводить Вомбата за дверь.

Вот только Вомбат не переваривает Пешек (так он ласково называет копов СР) и вариант «уйти тихо» для него не вариант. Офицеры же чувствуют себя достаточно грозными и считают, что забулдыгу проще выволочь чем уговорить.

Офицеры вытаскивают свои тазеры, Пульсары от Ямахи, до того как невезучий Вомбат пересмотрит своё мнение. Они набирают 4 и 3 чистых успеха, так что Вомбат должен сделать проверку Сопротивления Повреждениям от соответственно 11О и 10О. По счастью Вомбат одет в броенплащ с непроводимостью рейтинга 4.

Против первого урона Вомбат совершает бросок Тело 6 + Броня 9 + Непроводимость 4, также учтя регулировку БР -5, всего получилось 14 кубиков. Он набирает 6 успехов, уменьшая урон до 5О. Поскольку он получал урон, вступает в игру вторичный эффект, накладывая на персонажа -1 ко всем действиям 1 Боевого Хода и уменьшая его Значение Инициативы на -5.

Против второго попадания он совершает бросок тем-же набором кубиков и получает 7 успехов. Вомбат получает 3О урона, вторичный эффект в данном случае иной. Персонаж не получает штрафа к набору кубиков и не теряет в Значении Инициативы. Однако длительность этих эффектов увеличивается на 1 Боевой Ход, всего 2.

После этого Вомбат вырубает одну Пешку (бегущий замедлен, но в сознании), но второй попадает в него следующим дротиком Пульсара. Офицер СР набирает 6 успехов но Точность оружия его ограничивает и даёт использовать только 5, так что Вомбату достаётся 12О.

Вомбат совершает бросок на Сопротивление Повреждениям, но тратит очко Грани на дополнительные кубики и ввод в игру Правила Шестёрки. После удивительного броска с 14 успехами Вомбат отмахивается от повреждений. Поскольку герой не получил урона, вторичный эффект на него не действует, хотя более ранний результат попадания Пешки СР ещё даёт о себе знать.

Огненный урон

Огненный урон — Физический. Также он может поджечь предметы. Для определения этого совершить бросок Значение Брони + Сопротивление Огню — БР Огня (его можно узнать их таблицы **Рейтинги Бронебойности Огня**, расположенной ниже). Порогом этой проверки служит значение чистых успехов огненной атаки. Если предмет прошёл проверку — он не загорается (во всяком случае пока). Аксессуары брони не участвуют в этой проверке, но решение МИ может это изменить.

Если что-либо загорелось, начальное Значение Урона от огня равно 3. Этот урон наноситься в конце каждого Боевого Хода, кроме того в начале каждого последующего Боевого Хода ЗУ увеличивается на 1, пока объект не будет полностью уничтожен или огонь не потухнет. Потушить огонь можно многими способами (водой, лишить кислорода и т. д.), они позволяют совершить проверку Ловкости + Интуиция, каждый успех которой уменьшает ЗУ огня на 1. Помните, чем дольше огонь горит, тем более вероятно он может перекинуться на близлежащие воспламеняющиеся предметы, как то мебель, машины, листву и эльфов.

Рейтинги Бронебойности Огня

Тип огня	БР
Открытое пламя	–2
Огненные заклинания	–Мощь заклинания
Огненное оружие	–6

Пример

У Вомбата день явно не задался. Сначала его вынудили покинуть бар, а теперь за ним бежит один из реально больных Хеллоуинеров — несущий огнемёт! Рефлексы бегущего несколько замедлились от выпивки и плотная струя пламени накрыла его. МИ требует проверки — не загорелся ли бронеплащ — это требует броска Брони бронеплаща 9 — БР огнемёта 6 против 2 чистых успехов Хеллоуинера. Он набирает 1 успеха, так что пальто, и соответственно Вомбат, загорается.

На конец Боевого Хода Вомбат не потушил огонь и должен противостоять 3Ф урона.

Начался новый Боевой Ход и ЗУ огня увеличилось до 4Ф. В своей следующей Фазе Действий Вомбат решает потушить огонь классическим способом — упасть и покататься. МИ определил это как Сложное действие со Свободным действием Упасть Ничком, и требует модифицировать раны Ловкостью. Вомбат падает, совершает бросок и проваливает его.

Начинается следующая Фаза Действий и Вомбат повторяет попытку. На сей раз он получает 1 успех — недостаточно на тушение огня, но хватит на уменьшение его силы.

В конце этого Боевого Хода Вомбат получает 2Ф урона и ощущает потребность думать быстрее — иначе сгорит как папироса.

Урон от падения

Если персонаж падает более чем на 3 метра, он получает Физический урон, ЗУ которого равно высоте падения в метрах с БР -4. Для сопротивления этому урону используйте Тело + Броню. МИ может себя не ограничивать: повлиять на повреждения может как мягкая поверхность (например песок) так и переломы при падении и многое другое.

Скорость падающих персонажей составляет: на первом Боевом Ходу — 50 метров, на втором — 150 метров, на третьем и всех оставшихся — 200 метров. Предельная скорость падения равна 200 метрам за Боевой Ход.

Урон от усталости

Такой урон является Оглушающим и вызывается каким либо изнурительным процессом или особо суровым стрессом. Также он является следствием изматывающей погоды, высоких нагрузок и прочего подобного дрека. Урону от усталости следует сопротивляться Телом + Сила Воли, без помощи любой брони. Пока вызвавшее урон от усталости явление действует, данный урон нельзя вылечить.

Усталость от Бега

Если вы совершается Спринт несколько Боевых Ходов подряд, или в нескольких Фазах Действий одного Боевого Хода, вы рискуете получить урон от усталости. За каждую последовательную Фазу Действий или

Боевой Ход в котором вы используете действие Спринт, вы получаете кумулятивный урон 1О от усталости, что означает, что второй урон будет равен 2О, третий 3О и так далее.

Если вы просто бежите (то есть используете скорость бега), не совершая спринт, вы получаете этот урон каждые 3 минуты.

Условия среды и усталость

Опасность среды	Интервал получения урона
Низкая	6 часов
Умеренная	3 часов
Суровая	60 минут
Экстремальная	1 минута (10 Боевых Ходов)
Смертоносная	6 секунд (2 Боевых Хода)

Усталость от условий среды

Жар, холод, влажность, сухость, загазованность и облучение также могут, в зависимости от тяжести, привести к получению урона от усталости. Как и усталость от бега, усталость от условий среды начинается с 1О и увеличивается со временем. В отличие от него, если вы будучи в опасной среде остановитесь, рост урона не остановится.

Голод, жажда и нехватка сна

После каждых 24 часов в течении которых вы не ели, не спали или не пили (безалкогольную жидкость) вы рискуете получить повреждение от усталости. Как и в случае бега повреждения начинаются с 1О и увеличиваются после определённого времени. Интервал для голода — 6 дней, для жажды — 2 дня, для отсутствия сна — 3 часа. Повреждение прекращается как только вы поели, попили или поспали соответственно.

Разрешение боя

В Shadowrun есть четыре типа боя: **перестрелка** (стр. 183), **рукопашная** (стр. 196), **астральный бой** (стр. 344 и **кибербой** (стр. 241). Однако, неважно, ведётся ли бой огнестрельным оружием, ножами, астральными атаками или боевыми программами, основная механика неизменна.

Бой рассчитывается как Встречная проверка между нападающим и защитником. Конкретные используемые умения и атрибуты зависят от типа боя, методы атаки и способы обороны описаны в конкретном разделе. Также к броскам атаки и защиты могут применяться различные модификаторы.

Если нападающий набирает больше успехов чем защитник — атака попадает в цель. В случае ничьей, как правило, выигрывает защитник, за исключением **задевающего попадания** (стр. 183). В ином случае атака не попала в цель.

Последовательность боя

Для разрешения боя используется нижеописанная процедура. Для её быстрого запоминания вы можете использовать мнемонический приём «ДАОП».

Шаг 1: *Декларация*

Нападающий декларирует атаку во время фазы Декларирование действий своей **Фазы Действий** (стр. 166).

Защитник декларирует используемый при защите метод. Обычная проверка Защиты (Реакция + Интуиция) совершается бесплатно, однако защитник может выбрать **Уворот** (стр. 177), **Блок** (стр. 176), **Парирование** (стр. 177) или уйти в **Плотную Оборону** (стр. 177).

Шаг 2: *Атака*

Нападающий совершает бросок Боевого Умения + Атрибут +/- модификаторы [Предел]. Примените к броску нападающего соответствующие модификаторы ран, окружения, отдачи и ситуационные модификаторы обстоятельств конкретной атаки.

Шаг 3: *Оборона*

Оборона, это двухступенчатый процесс:

А. Защитник совершает бросок Реакции + Интуиция +/- модификаторы. Примените к броску защитника соответствующие модификаторы ран, окружения и ситуационные модификаторы обстоятельств конкретной атаки. Сравните результат с результатом нападающего. Если результат нападающего выше — атака попала в цель. Запомните количество чистых успехов (число, на которое количество успехов нападающего выше чем у защитника) и перейдите ко второй стадии. Если результат равен, наносится **задевающее попадание** (см. справа). Если результат защитника выше, атака не попадает в цель и вы продолжаете совершать броски.

Б. Для определения модифицированного Значения Урона добавьте чистые успехи атакующего к Значению Урона оружия. Для определения модифицированного Значения Брони примените модификатор Бронебойности (БР) атакующего (см. стр. 181). Сравните модифицированные значения Брони и Урона, это укажет, будет ли урон Физическим (Модифицированное ЗУ выше или равно ЗБ) или Оглушающим (Модифицированное ЗУ меньше ЗБ). Если модифицированное Значение Брони выше 0, защитник совершает бросок на сопротивление повреждениям как Тело + Броня. В противном случае задействовано только Тело. Каждый полученный успех уменьшает модифицированное Значение Урона на 1. Если ЗУ уменьшается до 0 и меньше — атака была остановлена бронёй или толстой кожей персонажа и не наносит никаких повреждений.

Шаг 4: *Примените результат*

Укажите оставшееся Значение Урона на Счётчике Состояния цели (см. **Урон**, стр. 179). Каждое очко ЗУ равно 1 клетке повреждений. В результате повреждений могут вступить в дело **модификаторы ран**. Также персонажам может понадобиться проверка на **нокдаун** (стр. 207).

Кроме того, дополнительные эффекты некоторых типов повреждений (см. **Урон**, стр. 179) должны быть определены сейчас.

Задевающее попадание

Если Встречная проверка дала равный результат, атака считается нанёсшей задевающее попадание. Оно не наносит повреждений, но нападающий смог коснуться защитника. Это позволяет некоторым контактным атакам (ядам, шоковым перчаткам, касательным боевым заклинаниям и т.д) нанести урон.

Перестрелка

Перестрелка проводится как Встречная проверка Оружейное Умение + Ловкость [Точность] нападающего против Реакции + Интуиция защитника. Чистые успехи применяются для увеличения ЗУ оружия или уменьшения разброса метательного или пускового оружия. Броска атаки и защиты могут быть модифицированы условиями окружающей среды, ранами, отдачей и ситуационными модификаторами обстоятельств конкретной атаки.

Пример

Стрелковая атака

Вомбат, осторожный уличный самурай, и Куттер, бешеный бандит из Церберов с 405-ой, вступают в перестрелку. Вомбат совершает первую атаку своим верным тяжёлым пистолетом Браунинг Ультра Пауэр. Он совершает один выстрел Простым действием. После подсчёта соответствующих модификаторов (позже мы рассмотрим этот момент подробнее) он получает -1 на свой выстрел.

Вомбат совершает бросок Пистолеты 4 + Ловкость 6 + модификатор -1, всего 9 кубиков, пределом проверки является Точность 6. Вомбат бросает 9 кубиков и набирает 4 успеха.

Куттер получает право на бесплатную проверку защиты. Которая также получает штраф -1 кубик. Куттер совершает бросок Реакции 3 + Интуиция 3 + модификатор -1, всего 5 кубиков, в данном случае предела нет, так как умения не задействованы. Он бросает 5 кубиков и набирает 2 успеха. Сравнивая с результатом Вомбата, мы выясняем, что последний набрал на 2 успеха больше, и эти успехи прибавляются к урону.

Далее мы рассчитываем насколько болезненно для Куттера это попадание, то есть сравниваем модифицированное Значение Урона Браунинга Ультра Пауэр Вомбата с модифицированным значением Брони бронекуртки Куттера.

ЗУ Ультра Пауэра равно 8Ф, к нему прибавляются чистые успехи атаки, то есть модифицированное ЗУ равное 10Ф. Базовый рейтинг Брони бронекуртки — 12, из него вычитается Бронебойность (Бр) Ультра Пауэра равная 1, что даёт модифицированный рейтинг Брони 11. Поскольку модифицированный рейтинг Брони выше чем модифицированное Значение Урона, тип повреждения меняется с Физического на Оглушающий (8Ф на 8О).

Сейчас Куттеру нужно совершить проверку Сопротивления Повреждениям. Он совершает бросок Тела 3 + модифицированный рейтинг Брони 11 и набирает 5 успехов. Эти успехи вычитаются из модифицированного Значения Урона (10 -5 =5). Куттер получает 5О урона и вычёркивает 5 клеток счётчика Оглушающего состояния.

Рукопашная Атака

Куттер забыл принести пистолет на перестрелку, так что вынужден ответить Вомбату ударом верной встроенной бритвы. Куттер совершает натиск и совершает одну рукопашную атаку по Вомбату. Модификаторы этой атаки благоприятны для Куттера что даёт ему бонус к набору кубиков +1.

Куттер совершает бросок Безоружный Бой 4 + Специализация (Имплантированное Кибер-оружие) 2 + Ловкость 4 + модификатор 1, всего 11 кубиков. Он использует Физический предел равный 6. Набирает Куттер 8 успехов.

Пришло время Вомбату обороняться и совершать бесплатную проверку защиты. Модификаторы которой равны -1. Вомбат совершает бросок Реакции 4 + Интуиция 3 + модификатор -1, всего 6 кубиков, в данном случае предела нет, так как умения не задействованы. Он бросает 6 кубиков и набирает 2 успеха.

Далее мы сравниваем успехи и обнаруживаем, что Куттер набрал на 4 успеха больше и потому прибавляет 4 чистых успеха к урону.

Следующий шаг, это битва цифр — модифицированное Значение Урона встроенной бритвы Куттера против модифицированного рейтинга Брони бронеплаща Вомбата — исход её определит степень испытываемой Вомбатом боли.

Базовое ЗУ встроенной бритвы (Сила +1)Ф. Сила Куттера равна 3, так что начальное ЗУ равно 4. Добавляем 4 чистых успеха и получаем модифицированное ЗУ 8Ф. Базовый рейтинг Брони бронеплаща Вомбата 9, вычитаем 3 за Бронебойность (Бр) встроенной бритвы и получаем модифицированный рейтинг Брони 6. Поскольку модифицированный рейтинг Брони ниже чем модифицированное Значение Урона, тип повреждения остаётся Физическим.

Теперь Вомбату нужно совершить проверку Сопротивления Повреждениям. Он совершает бросок Тела 6 + модифицированный рейтинг Брони 6 и набирает 3 успеха. Эти успехи вычитаются из модифицированного Значения Урона (8 - 3 = 5). Вомбат вычёркивает 5 клеток счётчика Физического состояния.

Модификаторы стрелковых атак

Перестрелки в Shadowrun не похожи на поездку в тир. Многочисленные факторы могут помешать бегущему попасть в цель. На шанс поразить цель влияют факторы четырёх типов — окружения, отдачи, ситуации и ран.

Факторы окружения

Как и следует из названия, факторы окружения отражают условия окружающей среды. Влияние среды должно быть рассмотрено до его применения отдельно для нападающего и защитника. Например, если нападающий стоит под дневным светом и бросает гранату в тёмную пещеру, на него накладывается штраф за нехватку освещения, Полная Тьма -6, несмотря на то, что сам атакующий прекрасно освещён. И наоборот, если нападающий бросает гранату из тёмной пещеры в освещённую цель, он не получает штрафа, ведь цель прекрасно освещена.

Для определения модификатора окружения используйте только наиболее существенное состояние среды и используйте его модификатор. Если два наиболее существенных модификатора среды равны, увеличьте его на одну категорию. Обратите внимание, Дальность считается модификатором окружения.

Компенсация модификаторов окружения

Данные модификаторы могут быть улучшены использованием соответствующих систем, аксессуаров и/или заклинаний. Компенсация модификаторов, это инструмент игрока, не мастера. МИ оглашает модификаторы, а игроки должны осознавать возможности своих систем, аксессуаров и/или заклинаний, а также знать, как использовать их с максимальным эффектом.

Модификаторы Окружения

Видимость	Свет/блики	Ветер	Дальность	Модификатор
Чисто	Яркий Свет/ Нет Бликов	Штиль или Лёгкий Бриз	Близкая	—
Лёгкий Дождь/Смог/Туман	Мало Света/Слабые Блики	Слабый Ветер	Средняя	–1
Умеренный Дождь/Смог/Туман	Сумерки/Умеренные Блики	Умеренный Ветер	Дальняя	–3
Сильный Дождь/Смог/Туман	Полная Тьма/Ослепляющие Блики	Сильный ветер	Сверхдальняя	–6
Комбинация 2 и более состояний — уровень строки -6				–10

Каждая система смягчает один или несколько модификаторов, что помогает определить оставшиеся и степень их влияния на действие. Нижеприведённая таблица даёт краткий обзор взаимоотношений систем и модификаторов.

Видимость

С давних пор моряки боятся тумана, не только из-за рассказов о приходящих с ним призраках, но и в связи с реальными проблемами навигации и привычкой пиратов использовать туман в качестве прикрытия. Бегущим стоит опасаться туманов по тем же причинам — никогда не знаешь, что в нём скрывается. Будь он природного происхождения, например дождь, туман или дым, или же дымовое заграждение, любые подобные эффекты блокируют линию видимости. Модификаторы видимости ослабляются любыми системами ультразвукового зрения, термографическое зрение компенсирует модификаторы во всех случаях кроме термического дыма.

Свет/блики

В трущобах 2075-ого концепция зрения расширилась. Системы улучшения и вариации естественного зрения сделали идею «зрения» весьма гибкой. Бегущий может ослабить модификаторы освещения многими способами. Ультразвук убирает любые модификаторы любого освещения (но только на 50 метров), термография компенсирует некоторую часть модификатора в любых условиях, компенсация вспышек или солнечные очки помогут при особо ярком свете, а сумеречное зрение — при низком или частичном освещении.

Ветер

Лёгкий бриз не испортит выстрел, но сильный ветер усложнит стрелку жизнь. Компенсировать действие ветра достаточно тяжело, ведь вы можете его увидеть только по его воздействию на объекты вроде хлопающих на ветру флагов или колышущихся одежд цели. Категории ветра обобщены, а точные цифры оставлены на усмотрение МИ. Скорость ветра может играть роль в местоположении стрелка, местоположении цели или дуть между ними. Модификаторы ветра смягчаются смартлинком, вычисляющим поправки перед выстрелом, или трассирующими патронами, позволяющими сделать следующий выстрел точнее.

Компенсация Окружения

Компенсация	Эффект
Компенсация вспышек	Блики считаются на две сроки выше
Усилитель Зрения	Уменьшите Дальность на одну категорию
Сумеречное зрение	Мало Света и Сумерки считаются Ярким светом
Термографическое зрение	Модификаторы Видимости и Света уменьшаются на 1 категорию
Трассирующие патроны (ПА)	Если Ветер сильнее Слабого ветра и Дальность выше Близкой сдвиньте на одну строку вверх
Смартлинк	Ветер считается на одну строку выше
Солнечные очки	Блики считаются на одну строку выше/ Свет считается на одну строку ниже
Ультразвук	Видимость считается на одну строку выше, Свет игнорируется (в пределах 50 метров)

Состояние	Что компенсирует
Видимость	Ультразвук, Термография
Свет	Сумеречное зрение, Солнечные очки, Термография, Ультразвук
Ветер	Трассирующие патроны, Смартлинк
Дальность	Усилитель Зрения, Трассирующие патроны

Отдача

Отдача при стрельбе воздействует как на оружие так и на владельца. Подбрасывание ствола, растяжение запястья, сотрясение тела и иные вызванные частой стрельбой факторы также относятся к отдаче.

Пример

Один модификатор

Пока команда атакует, Фул Дек пытается накрыть глушилкой будку охранника, чтобы помешать ему вызвать подмогу. Ночь спокойная, дождя нет, а будка хорошо освещена. Единственное о чём нужно позаботиться Фул Деку, это Дальность.

Цель расположена в 20 метрах, для метательной глушилки Фул Дека — Сверхдальняя Дальность. Так что бегущий получает штраф к набору кубиков -6.

Один модификатор с системой компенсации

Неуверенный в своей меткости, Фул Дек использует свои смартгоглы Арес Зум, оснащённые модификацией Усилитель Зрения. Фул Дек активирует устройство, затем совершает действие Прицелиться, что сокращает Дальность до Дальней. Фул Дек совершает свой бросок со штрафом -3.

Несколько модификаторов

Вомбат со своим верным Дезерт Страйком от Ареса занял позицию, с неё он прикрывает свою команду отправляющуюся на встречу с Джонсоном после особо неудачного бега. Винтовка оснащена хорошим прицелом, с усилителем зрения, термографией и смартлинком.

Удобно устроившись Вомбат замечает на кране подражателя, также вооружённого хорошей винтовкой. После длительных размышлений Вомбат решил, что это человек Джонсона. Решив не рисковать, Вомбат Прицеливается в снайпера и готовится выстрелить.

Цель удалена на 190 метров, тускло освещена, а в лёгком тумане дует умерено-сильный ветер. Модификаторы следующие: Лёгкий Туман -1, Сумерки -3, Умеренный Ветер -3 и Средняя Дальность -1. При этом две категории уровня -3, так что штраф становится на одну категорию серьёзнее. Так что бегущий получает мощный штраф -6.

Но и Вомбат не один. Он имеет систему термографического зрения, которая смещает Лёгкий Туман на одну категорию верх, в которой штрафа нет, Сумерки также ослабляются на одну категорию до Мало Света (-1). Его смартлинк ослабляет влияние ветра на одну категорию до Слабого Ветра (-1), а усилитель зрения сокращает Дальность до Близкой, не накладывающей штрафа. Всё это оставляет Вомбата с двумя модификаторами -1, которые повышаются до следующей категории, давая ему модификатор -3.

Чем больше выстрелов вы делаете, тем существеннее отдача. Если вы используете одновременно две пушки, выстрелы из одной влияют и на другую, так что отдача из каждого оружия суммируется.

Определение штрафа за отдачу нужно начать с определения имеющейся у вас компенсации отдачи. На начало стрельбы вы получаете 1 бесплатное очко, затем Сила/3 (округляется вверх) очков, к этому прибавляется имеющаяся у подготовленного к стрельбе оружия компенсация отдачи (оружие должно быть заряжено и находиться в ваших руках, если же вам нужно зарядить его, выхватить из кобуры или иное совершить иное подобное действие — оно не подходит). Затем вычтите из этого числа число пуль, которое вы собираетесь выпустить. Если полученное число — отрицательное, оно является вашим штрафом за отдачу, вычтите его из вашего набора кубиков до броска на атаку.

При совершении нескольких стрелковых атак в одной Фазе Действий, вычислите суммарный штраф за отдачу (на основе планируемого количества выпущенных пуль) и вычтите его до разделения набора кубиков за несколько атак.

Ситуационные модификаторы

Ситуация	Модификатор набора кубиков атакующего
Атакующий стреляет из укрытия с формирователем изображения	–3
Атакующий стреляет из движущейся машины	–2
Атакующий находится в рукопашной	–3
Атакующий бежит	–2
Атакующий применяет оружие неосновной рукой	–2
Атакующий ранен	– модификатор ран
Огонь вслепую	–6
Прицельный выстрел	–4
Наведение с Прицеливанием	+1 к набору кубиков, +1 к Точности
Беспроводной смартган	+1 (на снаряжении)/+2 (имплантированный)

Пример

Отдача одного оружия

Вомбат влип в перестрелку с нахальным бандитом, прицепившийся к его уличному имени. Вомбат начинает с 1 бесплатного очка и получает ещё 1 за свою Силу 3, что даёт ему 2 очка КО. Кроме того, бегущий использует Кольт Мэнхантер, имеющий 1 очко КО, так что компенсация отдачи Вомбата равна 3.

В своей первой Фазе Действий Вомбат стреляет Самозарядной Очередью, т.е. 3 патронами. Это снижает его КО до 0, но не накладывает на бегущего никаких штрафов.

В следующей Фазе Действий он делает одиночный выстрел. Это повышает его штраф за отдачу на одно очко, т.е. до -1. Перед броском на атаку он должен убрать один кубик из набора. Затем Вомбат совершает Простое действие Укрыться. В следующей Фазе Действий бегущий совершает Простое действие Прицелиться, которое не только убирает эффект прогрессирующей отдачи и возвращает ему 3 очка КО, но и даёт возможность либо увеличить набор кубиков на 1, либо поднять применимый предел следующего выстрела на 1.

В четвёртой Фазе Действий Вомбат снова стреляет Самозарядной Очередью, что опять уменьшает его КО до 0, но штрафа не накладывает.

В начале нового Боевого Хода Вомбат продолжает опустошать магазин. В своей первой Фазе Действий нового Боевого Хода бегущий снова стреляет Самозарядной Очередью. Три выпущенные пули доводят его отдачу до 3 (с 0 до -3). Его набор кубиков атаки уменьшается на 3.

В следующей Фазе Действий Вомбат снова стреляет Самозарядной Очередью. Что увеличивает отдачу ещё на 3 очка, накладывая штраф -6. С точностью попаданий у него будут проблемы, но скорее всего вскоре ему придётся перекатить стрельбу для перезарядки.

Отдача очереди

Фул Дек любит пострелять очередью их своего Ингрэм Смартгана. Сила героя равна 4, это даёт ему 2 очка КО, плюс 1 бесплатная. Смартган добавляет ещё 2 очка КО, всего 5.

В первой Фазе Действий Фул Дек стреляет Длинной Очередью. 6 патронов вычитаются из 5 очков Компенсации Отдачи накладывая на него штраф -1.

Фул Дек любит пострелять очередью их своего Ингрэм Смартгана. Сила героя равна 4, это даёт ему 2 очка КО, плюс 1 бесплатная. Смартган добавляет ещё 2 очка КО, всего 5.

Отдача от двух пушек

Двуствольный Тедди владеет двумя пистолетами, Хаммерли 620С и Аресом Хищником, оба без компенсации отдачи. Сила его равна 3, что даёт ему 1 очко КО, плюс 1 бесплатное, всего 2. Тедди решает совершить действие Стрельба Самозарядной Очередью в сочетании в сочетании со Свободным действием Несколько Атак. Он выпускает всего 2 пули, что съедает его КО, но не накладывает штрафа.

Если на последующем ходу он решит повторить, он получит штраф за отдачу -2. Ему потребуется уменьшить набор кубиков на 2 до разделения набора между оружиями.

Отдача очереди из двух пушек

Двуствольный Тедди снова в строю, но на сей раз с двумя автоматическими пистолетами, Ческа Чёрный Скорпион, с 1 очком КО, и Стейг ТМП, с 2 очками КО. Три очка плюс 1 бесплатное и 1 за Силу, всего 5 очков КО.

В первом раунде он совершает две атаки Очередью. Всего выпущено 6 пуль, то есть штраф -1. Тедди должен отнять от своего набору кубиков 1, до разделения между оружиями.

Во втором раунде он поднял ставки - Длинная Очередь из каждой пушки. Это 12 пуль, общий штраф -13. Тедди должен отнять от своего набору кубиков 13. Тедди лучше бы запастись кубиками если он хочет кинуть хоть один, также было бы неплохо поменять тактику.

Прогрессирующая отдача

Отдача накапливается с каждой выпущенной пулей до тех пор пока стрелок не остановится и не вернёт контроль над оружием (или оружиями). Штрафы за отдачу суммируются каждую Фазу Действий и Боевой Ход пока персонаж не совершит Простое или Сложное действие не связанное со стрельбой. Отдача суммируется для персонажа, а не для оружия. Отдача складывается для каждого выстрела персонажа, а отдельно для каждого оружия.

Одиночные выстрелы

Одиночный выстрел (ОВ) не позволяет выстрелить несколько раз в одной Фазе Действий, но зато не страдает от совокупной отдачи. Также предполагается, что персонаж стреляющий одиночными найдёт время дослать патрон или иным способом подготовить оружие к новому выстрелу, эта пауза между выстрелами позволяет персонажам не страдать от прогрессирующей отдачи. Однако, штрафы за отдачу применяются при совершении действия Несколько Атак.

Оружие установленное на дроне или технике

Установленное на платформе оружие полезно тем, что большая масса основания поглощает большую часть отдачи оружия. Смонтированное оружие обладает Компенсацией отдачи равной Телу техники, плюс Компенсацией Отдачи любого установленного оружия.

Ситуационные модификаторы

Собственно, все оставшиеся. Эти модификаторы оцифровывают всё, что персонаж может делать во время стрельбы и прочие действующие на атакующего персонажа эффекты (заклинания, специфический урон и т.д.).

Атакующий бежит

Быстрое передвижение не способствует точности стрельбы и метания. Если атакующий перемещается со скоростью передвижения Бег, он получает штраф на все стрелковые атаки.

Атакующий использует усилитель зрения

Заставить удалённые цели приблизиться (и укрупниться) проще чем ломать себе глаза. При правильном применении Усилитель Зрения уменьшает модификатор Дальности. Для использование системы усиления зрения и получения её преимуществ атакующему необходимо совершить действие Прицелиться. Это включает все аксессуары подобные усилению киберглаз.

Атакующий находится в рукопашной

Попытка метко выстрелить пока вам пытаются размозжить голову битой дело непростое. Предполагается, что пока некая часть вашего внимания занята ближним боем, трудно сделать хороший выстрел даже если вас прямолинейно бьют бейсбольной битой в лицо. Данный модификатор применяется к любым персонажам пытающимся совершить стрелковую атаку увязнув в ближнем бою. Помните, что если персонаж пытается вырваться из рукопашной схватки, он рискует попасть под действие Перехват и схлопотать от противника внеплановый удар, а кроме того, если он помечен, рискует не выйти из рукопашной.

Атакующий применяет оружие неосновной рукой

Попытка выстрелить, метнуть, да хоть поковырять в носу, левой рукой будет как минимум неловкой. Если персонаж пытается атаковать используя неведущую руку, из-за травмы, хитрого плана или попытки воспроизвести сцену из последнего блокбастера, он теряет в точности. Также этот модификатор применяется к набору кубиков персонажа стреляющего из двух орудий одновременно.

Атакующий ранен

Ранения отвлекают, а их модификатор применяется к любым и всем стрелковым атакам. Ели вы хотите избежать этого штрафа — установите Редактор Боли, или не позволяйте в себя попасть.

Атакующий стреляет из движущейся машины

Погоня - это весело и интересно, но попытка прицелиться из петляющей по ухабистой дороге машине это сомнительное удовольствие. Этот модификатор применяется при каждой попытке едущего на транспорте персонажа выстрелить из несмотнированного оружия.

Атакующий стреляет из укрытия с формирователем изображения

В 2075 слепо стрелять из-за угла уже не модно — технологии и формирователи изображения облегчают этот процесс. Стрелок может вести огонь из оснащённого камерой или смартганом оружия просто подняв оружие над укрытием и прицелиться с помощью системы формирования изображения. По многим причинам это не слишком удобно, но по крайней мере многие из нас могут переждать свинцовый ливень в укрытии.

Беспроводной смартган

Беспроводное подключение к смартгану даёт немало бонусов, но данная таблица содержит только преимущества при атаке. При наведении (с использованием действия Прицелиться) оружием со смартганом стрелок получает бонусы от каждого действия.

Наведение с Прицеливанием

Иногда грань между убедительным попаданием и обидным промахом может заключаться в подготовке выстрела и оценке цели. Совершая до выстрела простое действие Прицелиться персонаж добавляет бонус к своему набору кубиков или Точности.

Огонь вслепую

Если из-за темноты или укрытия стрелок не знает местоположение своей цели — используется этот модификатор. Он аналогичен модификатору Полная Тьма и не суммируется с ним, но если дует сильный ветер или цель на чрезвычайном расстоянии, может быть применён дополнительный штраф -4. Если атакующий стреляет сквозь преграду (см. **Стрельба сквозь преграды**, стр. 211) применяются некоторые дополнительные правила.

Прицельный выстрел

Иногда нам нужно от выстрела чуть больше чем обычно. Если персонаж совершает Прицельный Выстрел (стр. 208) применяется этот модификатор. Также Прицельный Выстрел требует Свободного действия в дополнение к основному действию атаки (стр. 171).

Огнестрельное оружие

Пушки, пушки, пушки!!! Огнестрельное оружие бывает различных форм и размеров, но принцип един, все его виды выстреливают высокоскоростные снаряды предназначенные для разрушения того куда попали. Поливают ли очередями с максимального расстояния или ограничиваются ли одним точным выстрелом, результаты могут быть смертельно опасны. Что собственно и требуется.

Режимы стрельбы

Когда речь заходит об огнестрельном оружии, сначала необходимо рассмотреть его режим работы. Режим стрельбы определяет как быстро из него можно стрелять, как быстро вы сможете нажать на курок и что после этого произойдёт. Описание каждого режима включает несколько примеров, это поможет МИ оцифровать неописанное ниже или отсутствующее в главе **Уличное Снаряжение** (стр. 454).

Одиночный Выстрел (ОВ)

Выстрел из такого оружия требует Простого действия, которое однако не может сочетаться в одной Фазе Действие с любым другим атакующим Простым действием. Если атакующий имеет два ОВ оружия, он может совершить Свободное действие Несколько Атак. Такое оружие включает винтовки со скользящим затвором, револьверы одинарного действия, помповые ружья, рычажные винтовки и некоторое крупное оружие, нуждающееся в подготовке следующего крупного заряда.

Одиночный огонь предполагает, что следующий патрон подготавливается к стрельбе во время выстрела и ввести огонь можно пока в магазине есть заряды.

Самозарядный (СЗ)

Самозарядное оружие стреляет один раз за каждое нажатие курка и автоматически подаёт следующий патрон после каждого выстрела. Выстрел из такого оружия требует Простого действия, которое однако не может сочетаться в одной Фазе Действие с любым другим атакующим действием.

Если атакующий имеет два СЗ оружия, он может совершить Свободное действие Несколько Атак. Также можно выстрелить **Самозарядной Очередью** (см. ниже).

Подробности смотрите в таблице **Режимы Ведения Огня** (см. стр. 192).

Самозарядная Очередь (СО)

Этот режим подразумевает 3 быстрых самозарядных выстрела. Самозарядное оружие может стрелять в этом режиме в качестве Сложного действия. Чем больше пуль выпущено — тем выше вероятность попасть. Также Самозарядной Очередью можно, с помощью Свободного действия Несколько Атак, вести огонь по нескольким целям.

Подробности смотрите в таблице **Режимы Ведения Огня** (см. стр. 192).

Очередь (ОЧ)

Очередями, как правило, ведут огонь пистолеты-пулемёты или штурмовые винтовки, но некоторые пистолеты и дробовики также на это способны. В этом режиме оружие выпускает по три патрона за нажатие на курок. Выстрел в таком режиме требует Простого действия, которое однако не может сочетаться в одной Фазе Действие с любым другим атакующим действием. Также Очередью можно, с помощью Свободного действия Несколько Атак, вести огонь по нескольким целям.

Подробности смотрите в таблице **Режимы Ведения Огня** (см. стр. 192).

Длинная Очередь (ДО)

Фактически, Длинная Очередь это ускоренная простая Очередь. В этом режиме оружие быстро стреляет двумя сериями по три патрона. Стрельба Длинной Очередью требует Сложного действия. Также Длинной Очередью можно, с помощью Свободного действия Несколько Атак, вести огонь по нескольким целям.

Подробности смотрите в таблице **Режимы Ведения Огня** (см. стр. 192).

Полностью Автоматический режим (ПА)

Ведущее огонь в Полностью Автоматическом режиме оружие стреляет пока атакующий не отпустит курок или не кончатся патроны. Стрелять в Полностью Автоматическом режиме можно либо 6 патронами, как Простое действие, либо 10 — как Сложное. Также в Полностью Автоматическом режиме можно, с помощью Свободного действия Несколько Атак, вести огонь по нескольким целям.

Подробности смотрите в таблице **Режимы Ведения Огня** (см. стр. 192).

Огонь на Подавление

Ведение огня на подавление требует Сложного действия, расходует 20 патронов и игнорирует отдачу. Хотя эта техника может выглядеть как бессистемное поливание свинцом, на самом деле она является сочетанием контролируемых и полностью автоматических очередей сфокусированных в узкой области и нацеленных на всё что движется. Персонаж может вести подавляющий огонь по треугольной области, длинна длинных сторон которой может достигать максимальной дальнобойности оружия, короткая сторона — 10 метров, а высота 2 метров. Совершите проверку (Оружейного Умения) + Ловкость [Точность], не забудьте учесть бонусы за смартлинк, лазерный прицел, трассирующие патроны и другие одобренные МИ модификаторы и запишите успехи. Зона огня на подавление действует до конца Боевого Хода или пока стрелок не двигается или не совершает любых других действий.

Любой находящийся в зоне огня на подавление или очень близко к ней получает штраф к наборам кубиков всех действий равный количеству успехов стрелка, кроме случаев, когда жертва не подозревает о нём (например, использующий астральную проекцию маг).

Любой персонаж находящийся в области подавления (но не в укрытии или лежащий плашмя), либо движущийся в ней до окончания огня на подавление рискует получить свою долю свинца. Такой персонаж должен совершить проверку Реакции + Грань (+ любые имеющиеся кубики за Плотную Оборону), порог которой равен набранным атакующим успехам. Обратите внимание, в этой проверке вы используете полный рейтинг Грани независимо то количества потраченных за сессию очков (считать сожжённые очки Грани разумеется нельзя). Если проверка провалена, персонаж получает попадание, урон от которого равен базовому Значению Урона оружия, модифицированному используемыми специальными боеприпасами. Персонажи находящиеся в зоне огня на подавление в укрытии или лежащие плашмя не рискуют (хотя страдают от обычных модификаторов за лежание ничком, см. **Модификаторы Рукопашной**, стр. 196 и **Модификаторы Стрельбы**, стр. 184). Персонаж может избежать броска использовав Свободное действие Упасть Ничком и избежав тем самым попадания. Если у персонажа нет Свободного действия, он может совершить Прерывающее действие Залечь и упасть наземь. Любой персонаж который встаёт или движется под подавляющим огнём должен совершить вышеописанную проверку.

Если на одну область действует несколько зон огня на подавление, то накладывается только максимальный штраф к набору кубиков, но проверки Реакции + Грань от повреждения необходимо проходить за каждую зону отдельно. Данные проверки также получают штраф к набору кубиков за нескольких атакующих в одной Фазе Действий. Каждый следующий бросок защитника получает -1 к набору кубиков.

Дробовики

Описанные в главе **Уличное Снаряжение** (стр. 454) дробовики стреляют дробовыми патронами. Персонажи могут загружать их одновременно с выстрелом, но против бронежилетов 21-ого века их эффект слабоват. Для определения урона примените к Значению Урона оружия правила игольчатых боеприпасов.

Выстреливаемые снаряды разлетаются при стрельбе, создавая от ствола дробовика конусообразную зону разлёта. Это позволяет задеть несколько целей, но эффективность, в связи с рассеиванием, падает. Контролирующий разброс механизм называется чок.

Стрелок может настроить чок своего оружия на узкий разброс, средний разброс или широкий разброс. Смена настроек чока требует Простого действия (но для смарт-дробовика — Свободного).

Настройки чока

Узкий разброс

На любом расстоянии цель получает -1 к набору кубиков защиты.

Средний разброс

На Близкой дистанции вы получаете -1 к ЗУ, цель -3 к защите, кроме того, с использованием этого-же броска могут быть задеты 2 дополнительные, находящиеся на расстоянии до 2-х метров цели. На Средней дистанции вы получаете -3 к ЗУ, цель -3 к защите, кроме того, с использованием этого-же броска могут быть задеты 3 дополнительные, находящиеся на расстоянии до 4-х метров цели. На Дальней дистанции вы получаете -5 к ЗУ, -1 к Точности, цель -3 к защите, кроме того, с использованием этого-же броска могут быть задеты 4 дополнительные, находящиеся на расстоянии до 6-и метров цели. На Чрезвычайной дистанции вы получаете -7 к ЗУ, -1 к Точности, цель -3 к защите, кроме того, с использованием этого-же броска могут быть задеты 6 дополнительных, находящихся на расстоянии до 8-и метров цели. Средний разброс не может использовать Прицельные Выстрелы.

Широкий разброс

На Близкой дистанции вы получаете -3 к ЗУ, цель -5 к защите, кроме того, с использованием этого-же броска могут быть задеты 2 дополнительные, находящиеся на расстоянии до 3-х метров цели. На Средней дистанции вы получаете -5 к ЗУ, цель -5 к защите, кроме того, с использованием этого-же броска могут быть задеты 3 дополнительные, находящиеся на расстоянии до 6-и метров цели. На Дальней дистанции вы получаете -7 к ЗУ, -1 к Точности, цель -5 к защите, кроме того, с использованием этого-же броска могут быть задеты 4 дополнительные, находящиеся на расстоянии до 9-и метров цели. На Чрезвычайной дистанции вы получаете -9 к ЗУ, -1 к Точности, цель -5 к защите, кроме того, с использованием этого-же броска могут быть задеты 6 дополнительных, находящихся на расстоянии до 12-и метров цели. Средний разброс не может использовать Прицельные Выстрелы.

Пример

У Вомбата и компании проблемы. Срезая маршрут тёмным переулком они наткнулись на группу голодных гулей. Вся группа бросилась бежать, но Вомбат знает, что гули бросятся за ними и решает накрыть огнём на подавление переулок и тем дать команде добраться до фургона Сэра Риг-а-Лота.

Вомбат тратит Сложное действие и совершает проверку Штурмовые Винтовки 4 + Ловкость 6, предел которой равен Точности оружия Вомбата, то есть 5. Бегущий набирает 3 успеха.

Любой попытавшийся вступить в переулок гуль должен сделать проверку Реакции + Грань (3) или получить урон равный ЗУ штурмовой винтовки Вомбата, заряженной стандартными патронами. Данный эффект действует до конца Боевого Хода или пока Вомбат в следующей Фазе Действий не совершит другое действие (например, рванёт к фургону).

Два гуля вбегают в область подавления. Первый на броске Реакция 4 + Грань 1 набирает 2 успеха. Для избежания попадания этого недостаточно и он ловит пулю. Второй гуль использует своё Свободное действие и подает наземь. Ему нет нужды совершать бросок — он ждёт щелчка затвора.

Если Вомбат продолжает вести огонь на поражение и первый гуль остаётся на своей новой Фазе Действий в подавляемой области ему придётся снова совершить бросок Реакция 4 + Грань 1. А если второй гуль в своей Фазе Действий встанет — ему также придётся попытать счастья.

Режимы Стрельбы

Режим	Модификатор Защиты	Использует патронов	Комментарии
Одиночный Выстрел (ОВ)	0	1	Без отдачи
Самозарядный (СЗ)	0	1	
Самозарядная Очередь (СО)	–2	3	
Очередь (ОЧ)	–2	3	
Длинная Очередь (ДО) или Полностью Автоматический (ПА) (Простое)	–5	6	
Полностью Автоматический (ПА) (Сложное)	–9	10	
Огонь на Подавление	Упасть или Укрыться	20	Без отдачи

Снаряды

Правила перестрелки также применимы к лукам и метательному оружию. Однако есть и специальные правила.

Нехватка патронов

Если стрелку не хватает боеприпасов — уменьшите каждый модификатор на 1 за каждый отсутствующий патрон.

Если патронов не хватает на ведение огня на подавление, уменьшается ширина подавляемой области на 1 метр за каждые 2 отсутствующих патрона.

Например, Вомбат пытается выстрелить в Полностью автоматическом режиме (Сложное действие), но в его Аресе Альфа осталось только 7 патронов. А нужно 10, на 3 больше, так что Модификатор Защиты вместо -9 равен -6.

Фул Дек стреляет Длинной Очередью, 5 патронами из Узи V. Нехватка 1 патрона делает штраф к обороне противника только -4.

Вомбат жжёт: он использует огонь на подавление против группки Церберов с 405-ой. Проблема в том, что в его пистолете осталось только 13 патронов. Отсутствие 7 патронов уменьшает ширину подавляемой области на 3 метра (7/2, округляется вверх), то есть остаётся 7 метров ширины.

Метательное оружие

Метательное оружие используется разнообразных целей. Ножи, томагавки и сюрикены предназначены для повреждения цели ударом, а потому, с точки зрения правил атаки, действуют как простые снаряды. Гранаты же, имеют несколько другой принцип работы и соответственно иные правила.

Сюрикены

Эти аэродинамичные многогранные метательные орудия изготавливаются в различных стилях. Персонаж может подготовить до (Ловкость/2) сюрикенов одним действием Подготовка Оружия.

Метательные ножи

Данная категория охватывает широкий спектр тонких ножей и кинжалов. Персонаж может подготовить до (Ловкость/2) метательных ножей одним действием Подготовка Оружия.

Гранаты

При броске гранаты выберите точку попадания. Используете Простое действие Метание Оружия и сделайте проверку Метательное Оружие + Ловкость [Физический](3), к которой применяются модификаторы за дальность и другое. Успех позволит гранате упасть там, где вы хотели. Если порог не превышен, граната смещается. МИ определяет куда именно используя таблицу **Смещения** (стр. 194). Три успеха проверки также приводят к смещению, но цель может быть поражена если результат смещения небольшой и метающий набрал несколько успехов (см. **Определение Смещения**, стр. 194).

Гранаты содержат заряд взрывчатки или газа. Они могут комплектоваться встроенным таймером, подрывающим заряд по истечению заданного времени (обычно — 3 секунды), датчиком удара или беспроводным детонатором, реагирующим на внешний сигнал. Тип детонатора определяет особые правила и время подрыва гранаты.

Встроенный таймер: Этот метод использует в качестве определяющего время подрыва фактор Значение Инициативы атакующего. Подобная граната брошенная в Фазе Действий персонажа взрывается в следующем Боевом Ходе с Значением Инициативы с которым её метнули -10. Последующие изменения Значения Инициативы метающего не оказывают воздействия.

Сенсор движения: Использующие датчик движения гранаты чрезвычайно опасны. Однажды взведённая (то есть примерно через секунду после активации датчика) граната взрывается после любой внезапной остановки или смены направления движения, то есть попадания в стену, пол или цель. Этот детонатор использует обычные правила Стрелковой Атаки, но добавляет 1 дополнительный шаг если гранате не попала в цель (бросок атаки не дал чистых успехов).

После проваленного броска на атаку, метающий должен сделать бросок на определение смещения и сместившаяся граната немедленно взрывается. Глюк на броске атаки значит, что граната не сдетонировала при попадании, а сместилась на удвоенное расстояние и взорвалась там. Критический глюк означает, что метающий выждал слишком долго и взрыв инициировал сам бросок. Граната детонирует немедленно, задевая метателя и его окружение. (Это может быть опасно для вашего здоровья.)

Беспроводная связь: В целом это самый безопасный способ подрыва гранаты, но и он требует риска и усилий. Метатель (или иной имеющий метку на гранате) может подорвать ей беспроводным сигналом. Это требует от атакующего наличия прямого нейронного интерфейса (ПНИ) для подключения устройства и траты Свободного действия Изменить Режим Беспроводного Устройства. Также этот метод уменьшает смещение. Без ПНИ для подрыва гранаты атакующий должен использовать Простое действие Изменить Режим Связанного Устройства в свою следующую или любую дальнейшую Фазу Действий, а смещение не уменьшается.

Гранатомёты и ракеты

Иногда персонажи могут получать в своё распоряжение армейское оружие, типа гранатомётов, ракетомётов и собственно ракет. Действие подобного вооружение рассчитывается в два этапа. Первый этап определяет, несколько точно снаряд попал в цель (см. **Определение Смещения**, стр. 194). Второй — расчёт эффекта взрыва (см**. Эффекты Взрыва**, стр. 194).

При стрельбе ракетой, и иным подобным оружием, совершите Простое действие Выстрел и сделайте проверку Тяжёлое Оружие + Ловкость [Точность](3), к которой применяются модификаторы за дальность и другое. В случае успеха ракета попадает туда куда вы и хотели. Если порог не достигнут — снаряд смещается. МИ определит смещение используя таблицу **Смещения** (стр. 194).

Детонаторы

Гранаты и ракеты имеют различные механизмы подрыва. Могут использоваться таймеры, беспроводные детонаторы, датчики удара/движения и прочие. Все эти детонаторы по прежнему используют правила смещения (хотя датчик движения их несколько меняет) поскольку такому оружию свойственна некоторая неточность.

Встроенный таймер: Этот метод использует в качестве определяющего время подрыва фактор Значение Инициативы атакующего. Ракета, запущенная

Минимальная дальность запуска

Наименьшая дальность всех пусковых установок рана 5 метрам, поскольку непролетевшие это расстояние снаряды не переводятся в боевое положение. Если снаряд не пролетел 5 метров при встрече с препятствием он не детонирует, это сделано для безопасности при перебоях двигателя. Отключение этой функции требует переборки снаряда, то есть успешной Длительной проверки Оружейник + Логика [Ментальный] (4, 10 минут).

в Фазе Действий персонажа взрывается в следующем Боевом Ходе с Значением Инициативы с которым её метнули -10. Последующие изменения Значения Инициативы атакующего не оказывают воздействия.

Сенсор движения: Использующие датчик движения ракеты чрезвычайно опасны. Однажды взведённая (то есть примерно через секунду после активации датчика) снаряд взрывается после любой внезапной остановки или смены направления движения, то есть попадания в стену, пол или цель. Этот детонатор использует обычные правила Стрелковой Атаки, но но добавляет 1 дополнительный шаг если снаряд не попал в цель (бросок атаки не дал чистых успехов).

После проваленного броска на атаку, вы должны сделать бросок на определение смещения и сместившаяся ракета немедленно взрывается. Глюк на броске атаки значит, что снаряд не сдетонировал при попадании, а сместился на удвоенное расстояние и взорвался там. Критический глюк означает, что ракета детонирует немедленно, задевая атакующего и его окружение. (И это тоже может быть опасно для вашего здоровья.)

Беспроводная связь: В целом самый безопасный способ подрыва, но требует больших усилий. Стрелок (или иной прописавший снаряд в свою ЛЛС) может подорвать его беспроводным сигналом. Это требует от атакующего наличия прямого нейронного интерфейса (ПНИ) для подключения устройства и траты Свободного действия Изменить Режим Беспроводного Устройства. Также этот метод уменьшает смещение. Без ПНИ для атакующий должен использовать Простое действие Изменить Режим Связанного Устройства в свою следующую или любую дальнейшую Фазу Действий, а смещение не уменьшается.

Определение смещения

Если атакующий промазывает мимо желаемой точки, МИ должен определить смещений снаряда. Для определения направления МИ совершает бросок 2к6 и сверяется с Диаграммой Смещения. Стрелка 7 указывает на направление запуска, так что при выпадении 7 снаряд минует цель и продолжает лететь, а при 2 и 12 снаряд смещается в сторону атакующего.

Определив направление, МИ переходит у расстоянию. Таблица Смещения указывает на количество кубиков смещения, оно зависит от типа снаряда и уменьшается успехами атакующего. Оно и используется для окончательного определения расстояния смещения. Если дистанция смещения уменьшается до 0 и менее — снаряд попадет точно в цель. (Обратите внимание, дополнительные успехи не прибавляются к Значению Урона).

Диаграмма смещения

Таблица Смещения

Тип	Смещение
Обычная граната	(1к6 - Успехи) метров
Аэродинамичная граната	(2к6 - Успехи) метров
Гранатомёт	(3к6 - Успехи) метров
Умная ракета	(4к6 - Успехи) метров
Ракетомёт	(5к6 - Успехи) метров

Эффекты Взрыва

Взрывы гранат, ракет и другого площадного оружия влияют на конкретную область и все цели в ней. Чем дальше цель от точки взрыва — тем меньше урон от снаряда.

Различные типы гранат и ракет по разному ослабляются эффектом взрыва. Код и Значения Урона ракет и гранат вы можете найти в таблице **Гранаты/ Ракеты** на странице 479.

Взрывы в замкнутом пространстве

При взрыве граны в замкнутом пространстве, например в коридоре или комнате, МИ сначала должен узнать, какие преграды (обычно это стены) выдержали силу взрыва. Сверьтесь с правилами **Уничтожение Преград** (стр. 211). Если стены или двери выдержали — эффект отражается. Если же нет эффект взрыва рассчитывается нормально.

Если стена выдержала — взрывная волна отражается от неё и возвращается откуда пришла. Если эта отражённая ударная волна сохраняет достаточно Значения Урона для достижения персонажа, он получает соответствующий урон от взрыва. Если персонаж был дважды задет ударной волной (основной и отражённой) при определении Значение Урона от взрыва складываются Значения Урона двух волн.

Теоретически, взрывная волна в небольшой надёжно построенной комнате может отразиться от всех 6 поверхностей и получить Значение Урона много большее чем от простого взрыва. Этот эффект известен как «мясная сальса».

Несколько одновременных взрывов

При детонации нескольких взрывчатых устройств одновременно эффект подобен взрыву в замкнутом пространстве (короткая мясная сальса). Когда два взрыва происходят на одном Значении Инициативы и затрагивают одного персонажа, добавьте половину ЗУ слабейшего взрыва к ЗУ сильнейшего и используйте это модифицированное Значение Урона в проверке Сопротивления Повреждениям. Для подсчёта БР используйте лучшую БР и увеличьте её на 1 за каждый дополнительный взрыв.

Луки

Лук может быть прямым, рекурсивным, рефлексным или композитным по конструкции а материалы из которых его можно сделать варьируются от простого дерева до пружинной стали самых современных композитов.

Каждый лук имеет требования к минимальной Силе пользователя. Если из лука стреляет персонаж чья сила меньше требуемой, он получает штраф к набору кубиков -3 за каждое отсутствующее очко Силы, этот штраф отражает трудности с натягиванием тетивы. Минимальный рейтинг Силы также используется для определения дальности и урона оружия. Рассчитывайте базовый урон используя минимальное из значений рейтинга лука или рейтинга стрелы.

Пример

Куттеру и его приятелям, Церберам с 405-ой, удалось поймать крысу-дьявола и они решили устроить больную и извращённую забаву. Они бросили крысу в старую бетонную канализационную трубу и заперли её там, а сами подключили пару разрывных гранат к своей беспроводной сети и бросили их в трубу. Затем бандиты поднялись на башню и взорвали обе гранаты.

Труба имеет 2 метра в длину, а гранаты упали на противоположный от крысы край. В простом случае урон был бы равен 23Ф (18Ф – 1/м (2 метра) + 9Ф – 1/м (2 метра)). Мерзко.

Но взрыв проходит в замкнутом пространстве, что приводит к многочисленным отражениям ударных волн. Крыса-дьявол получит 23Ф от первичного попадания, плюс 23Ф от второго взрыва, плюс 19Ф от отражённого и вернувшегося взрыва, плюс 19Ф от второго. Затем 15Ф + 15Ф, затем 11Ф + 11Ф, 7Ф + 7Ф, и наконец 3Ф + 3Ф. Всего 156Ф. Крыса закончила танцевать мясную сальсу в состоянии пюре и мелкого тумана. От одной гранаты урон был бы равен 80Ф, впрочем для крысы разница невелика.

Арбалеты

Современные арбалеты оснащены автоматическим заряжающим устройством, обеспечивающим высокую скорострельность (если вы не будете использовать музейные экспонаты зарядка не потребует действия Подготовка Оружия). Также арбалеты оснащены внутренним магазином (вм) вмещающим до 4-х болтов. Арбалеты доступны в Лёгких, Средних и Тяжёлых вариантах.

Артиллерия

Правила и модификаторы перестрелки применимы и к установленным на машины орудиям. Стрельба из подобных орудий использует Артиллерия + Ловкость [Точность] в случае управляемых вручную орудий или Артиллерия + Логика [Точность] для управляемых дистанционно. Для стрельбы из подобного орудия в любом режиме требуется Сложное действие. Персонажи вручную ведущие огонь из установленного на движущейся машине орудия получают обычный для стрельбы из движущейся машины штраф -2. Неподвижная машина не даёт любой из этих эффектов, хотя модификатор за Стрельбу из Укрытия возможен.

Артиллерия дрона

Дроны атакуют используя свой Пилот + [Оружие] рейтинг автософта Прицеливания (стр. 292), ограниченный Точностью. Дрон должен иметь автософт к тому оружию, которым атакует. Дроны не могут стрелять из неподготовленого оружия.

Защита от Сенсоров

Защищающийся	проверка Защиты от Сенсоров
метачеловек или тварь	Внедрение + Ловкость [Физический]
Транспорт	Внедрение (Транспорт) + Реакция [Управляемость]
Дрон	Пилот + [Модель] Уклонение [Управляемость]

Подписи

Размер цели	Модификатор
Большая и громадная техника (поезда, строительные машины, дирижабли, грузовая фура, авиалайнеры)	+3
Электрический транспорт	–3
Метачеловек или тварь	–3
Дроны	–3
Микродроны	–6

Сенсорные атаки

Для обнаружения сенсорами человека/твари/транспорта персонаж/транспорт должен пройти проверку Сенсоров. Персонажи совершают бросок Проницательности + Интуиция [Сенсор], а транспорты Пилот + Зрение [Сенсор]. Если цель пытается избежать обнаружения, производится Встречная проверка против Внедрения + Ловкость [Физический] (если цель метачеловек или тварь), Внедрения (Транспорт) + Реакция [Управляемость] (для управляемого транспорта) или Пилота + [Модель] Незаметность [Управляемость] (в случае дрона) цели. Поскольку незаметность транспорта ограничивается способностями водителя, число используемых кубиков от умения Внедрение не должно превышать соответствующее умение Вождения водителя. Сенсоры разработаны для определения «сигнатур» (излучения, текстуры, звука и т.д.) других транспортных средств, так что модификаторы из таблицы Подписи применяются к набору кубиков транспорта.

Сенсорное прицеливание

Персонаж может использовать атрибут транспорта Сенсор для помощи в Артиллерии, это возможно сделать двумя способами: пассивное прицеливание и активное прицеливание. Оба варианта могут сделать оружие точнее и лучше удерживать защищающегося на прицеле, усложняя уклонение от атаки.

Пассивное прицеливание

В данном режиме атрибут транспорта Сенсор заменяет Точность установленного на этом транспорте оружия, поскольку продвинутая система наведения компенсирует недостатки конструкции оружия. Атакующий совершает бросок Артиллерия + Логика [Сенсор]. К набору кубиков применяются модификаторы Подписи.

Активное прицеливание

Данный режим использует Сенсор транспорта для захвата цели. Для использования активного прицеливания персонаж/транспорт сначала должен совершить проверку Сенсоров для захвата цели. Это Простое действие. Если персонаж/транспорт проходит проверку, чистые успехи применяются в качестве отрицательного модификатора проверки защиты от атаки. В противном случае, сенсоры не смогли захватит цель и активное прицеливание невозможно. После захвата цели активное прицеливание может быть использовано на ней без дополнительной проверки Сенсоров.

Если цель транспорта каким либо образом вышла из захвата, должен быть произведён новый захват. Это может стать следствие действия Избежать Обнаружение, требующего Встречной проверки с использованием соответствующей проверки Защиты от Сенсоров (см. таблицу **Защита от Сенсоров**, выше).

Пример

Сенсорное прицеливание

Пассивное: Сэр Риг-а-Лот усовершенствовал сенсорные системы своего любимого КТМ-Ниссан Рото-Дрона до рейтинга 5. Смонтированная на дроне штурмовая винтовка имеет Точность 4. Используя для управления дроном действие Отправить Сообщение, Сэр Риг-а Лот приказывает дрону использовать пассивное прицеливание. При атаке дрон использует свой автософт Артиллерии +Пилот [Сенсор] вместо автософт Артиллерии + Пилот [Точность], что повышает предел на 1.

Активное: Сэр Риг-а-Лот впрыгнул в ротодрон и управляет им напрямую. Затем у него возникли проблемы с попаданием по двум надоедливым микроскиммерам, напролом прущими к команде бегущего, что учитывая их загрузку равносильно смертнику с поясом шахида, так что Сэр Риг-а-Лот решает захватить их в прицел и не тратить зря патроны.

Бегущий делает проверку Сенсоров используя Проницательность + Интуицию [Сенсор], против Пилота + Уклонение [Управляемость] микроскиммеров и набирает 3 чистых успеха. Это значит, что при защите от атак Сэра Риг-а-Лота беспилотный дрон теряет 3 кубика из проверки Защиты. Если Сэр Риг-а-Лот нацелится на другой дрон, он не получит бонус, а целевой дрон может попытаться разорвать контакт сенсора совершив проверку Защиты от Сенсоров. Если эта проверка успешна, Сэру Риг-а-Лоту придётся потратить на захват ещё одно действие.

Рукопашная

Да начнётся рррезня! Рукопашный схватка со всей своей резательной и дробительной красотой сводится к Встречной проверке Боевого Умения + Ловкость

Дальности

Модификатор набора кубиков	Близкая +0	Средняя –1	Дальняя –3	Сверхдальняя –6
Пистолеты		**Дальность в метрах**		
Тазер	0–5	6–10	11–15	16–20
Скрытый пистолет	0–5	6–15	16–30	31–50
Лёгкий Пистолет	0–5	6–15	16–30	31–50
Тяжёлый Пистолет	0–5	6–20	21–40	41–60
Автоматы		**Дальность в метрах**		
Автоматический пистолет	0–5	6–15	16–30	31–50
Пистолет-пулемёт	0–10	11–40	41–80	81–150
Штурмовая Винтовка	0–25	26–150	151–350	351–550
Длинноствольное Оружие		**Дальность в метрах**		
Дробовик (игла)	0–15	16–30	31–45	45–60
Дробовик (пуля)	0–10	11–40	41–80	81–150
Снайперская Винтовка	0–50	51–350	351–800	801–1,500
Тяжёлое Оружие		**Дальность в метрах**		
Лёгкий пулемёт	0–25	26–200	201–400	401–800
Средний/Тяжёлый пулемёт	0–40	41–250	251–750	751–1,200
Штурмовая пушка	0–50	51–300	301–750	751–1,500
Гранатомёт	5–50*	51–100	101–150	151–500
Пусковая установка	20–70*	71–150	151–450	451–1,500
Метательное оружие		**Дальность в метрах**		
Лук	0–Сила	Сила x 10	Сила x 30	Сила x 60
Лёгкий арбалет	0–6	7–24	25–60	61–120
Средний арбалет	0–9	10–36	37–90	91–150
Тяжёлый арбалет	0–15	16–45	46–120	121–180
Ударное оружие		**Дальность в метрах**		
Метательный нож	0–Сила	Сила x2	Сила x3	Сила x5
Сюрикен	0–Сила	Сила x2	Сила x5	Сила x7
Метательные гранаты		**Дальность в метрах**		
Обычная	0–Сила x2	Сила x4	Сила x6	Сила x10
Аэродинамичная	0–Сила x2	Сила x4	Сила x8	Сила x15

*См. Минимальная дальность запуска, стр. 194

[Точность] атакующего против Реакции + Интуиция защищающегося. Специальные возможности защиты описаны ниже. Чистые успехи прибавляются к ЗУ атакующего. При соблюдении должных условий броска атаки и защиты изменяются Боевыми модификаторами и модификаторами Ран. В особых обстоятельствах могут применяться Ситуационные модификаторы, но поскольку рукопашная предполагает постоянное изменение ситуации, во многих модификаторах нет необходимости, ведь они мешают всем одинаково и, следовательно, ими можно пренебречь.

Досягаемость

Некоторые виды оружия (или руки тролля) весьма длинные и позволяют поразить цель с большего расстояния, это даёт его владельцу некоторое преимущество. Подобное оружие имеет рейтинг Досягаемости от 1 до 4. Когда Досягаемость оружия одного бойца отличается от Досягаемости оружия другого, сравните эти цифры и вычислите разницу: она применяется как модификатор набора кубиков защищающегося, то есть прибавляется (когда у защищающегося длиннее) или отнимается (когда Досягаемость выше у атакующего). Досягаемость не сделает вас лучшим фехтовальщиком, но помочь может. Тролли имеют природную Досягаемость 1, суммирующуюся с Досягаемостью оружия.

Атакующий совершает натиск

Бег в сторону противника делает атаку менее предсказуемой и придаёт ударам чуть больше силы. Этот бонус прибавляется к любой атаке ближнего боя совершённой бегущим (см. **Передвижение**, стр. 169) персонажем. Наряду с получением этого бонуса, атакующий может игнорировать обычный для бега штраф -2 к проверкам умений.

Смена типа урона

Иногда вы хотите только отправить противника в нокаут не убивая его, но обладаете только мечом. В подобном случае ваши возможности ограничены, ведь большинство видов рукопашного оружия не предназначено для несмертельных атак. Однако, если противник бронирован, персонаж может использовать действие **Прицельные Выстрелы** (стр. 208) в варианте перевода типа повреждений. Если же противник без брони, персонаж может использовать оружие в качестве дубинки (используя соответствующее умение, Дубинки) с Точностью 3. Клинок используемый в качестве дубинки теряет свою Досягаемость, в связи с необходимостью бить навершием.

Модификаторы Рукопашной

Ситуация	Модификатор набора кубиков
Атакующий совершает натиск	+2
Атакующий лежит	–1
Атакующий совершает Прицельный Выстрел	–4
Персонаж атакует несколько целей	Разделите набор
Персонаж обладает тактическим преимуществом	+2
Персонаж использует оружие в неведущей руке	–2
Атакующий ранен	–модификатор ран
Защищающийся принимает натиск	+1
Модификаторы окружения	Используйте Свет и Видимость
Союзник атакующего в рукопашной	+1 или Командная
Оппонент лежит	+1
Атака касанием	+2

Атакующий лежит

Борьба лёжа в грязи возможна, но не стоит считать её лёгкой. Для удара снизу могут быть веские причины, но если вы не приняли вертикальное положение, то получаете штраф к набору кубиков -1. И разумеется, если ваш противник также на земле, штрафы компенсируют друг-друга.

Прицельный Выстрел

Этот штраф применяется если персонаж использует любой вариант **Прицельного Выстрела** (см. 208) для атаки. Совершение Прицельного Выстрела также требует Свободного действия.

Персонаж обладает тактическим преимуществом

Приземляется ли он на спину противника с грейфера, атакует со спины, нападает сверху или находится на устойчивой опоре, когда врагу приходится удерживать равновесие, лучшая позиция является преимуществом в любой схватке. Всякий раз когда атакующий имеет значительное преимущество в опоре, осведомлённости или подвижности, он получает бонус +2 к набору кубиков.

Персонаж использует оружие в неведущей руке

Использование оружия неведущей (обычно, левой) рукой может заставить вас почувствовать себя неуклюжим болваном, но иногда без этого не обойтись. Примените этот штраф на все атаки персонажа атакующего недоминантной рукой. Для персонажей о которых такой информации нет, предположите, что ведущая рука персонажа та же что и у игрока. Персонажи с качеством **Амбидекстр** (стр. 76) не имеют неведущей руки, и, следовательно, никогда не получают этот штраф.

Модификаторы окружения

Из таблицы **Модификаторы Окружения** (стр. 184) на рукопашную влияют только Свет и Видимость. Если у всех сражающихся одинаковые визуальные системы и применимые штрафы, МИ может игнорировать модификаторы окружения или вычислить разницу и применить уже её. МИ и не такое может.

Союзник атакующего в рукопашной

Один, а лучше пара, корешей заставит вашего противника понервничать. Каждый раз, когда атакующий атакует в том-же бою что и его союзник, он получает бонус к набору кубиков +1. Этот бонус не увеличивается с увеличением количества друзей.

Однако союзников можно использовать и в **Командной работе в рукопашной** (стр. 200). Этот вариант предполагает различный размер бонуса (от нуля до рейтинга умения атакующего), но требует действий товарищей по команде.

Оппонент лежит

Конечно, бить лежачего некрасиво, но как практично. Кроме того, кто назвал бегущих в тени джентльменами? Если противник лежит, ползёт или повален (см. **Захваты**, стр. 207) атакующий получает бонус к набору кубиков +1.

Атака касанием

Если желаемым результатом атаки является только касание, будь то простой контакт, разрядка заклинания, установка RFID-метки или просто запуск метки, атакующий получает бонус к набору кубиков +2. Кроме того, если всё что нужно, это контакт, атакующий выигрывает при ничьей.

Рукопашный урон

Безоружный удар наносит урон равный (Сила)О. Все другие Значения Урона указаны в статистике оружия.

Несколько атакующих (...и все на одного)

Иногда атакующие предпочитают нападать в группой. В таких случаях у атакующих есть несколько вариантов реализации их преимущества.

Простой бонус

Простейший для атакующего вариант — взять модификатор Союзник атакующего действует в рукопашной. В этом случае атакующий получает +1 к набору кубиков до тех пор, пока у него есть союзник

участвующий в той-же рукопашной схватке. Такой бонус даётся только один раз и только +1, независимо от количества участвующих в схватке союзников. Для шанса на больший бонус нужно использовать Командная работа в рукопашной.

Командная работа в рукопашной

Правила для совместной работы могут быть использованы группой атакующих для победы на более могучим или умелым противником. В своей Фазе Действий атакующий может предпочесть помочь союзникам. Атакующий тратит Сложное действие и совершает Встречную проверку своего Боевого Умения + Ловкость [Точность], с использованием всех полагающихся модификаторов, в том числе Союзник в рукопашной, против Интуиции противника. Успехи этой проверки прибавляются в качестве положительного модификатора к набору кубиков атаки следующего союзника, атакующего того же противника. Следующий союзник также может использовать эти успехи в своей проверки командной работы, надеясь дать следующему союзнику больше шансов.

До обычной атаки может быть совершено только три командные проверки.

Пример

Командная работа в рукопашной

Вомбат, Кастер и Фул Дек неудачно бежали против Цезаря, лидера Легиона и владельца Арены, ночного клуба и бойцовской ямы в Пустоши. Их вырубили и кинули в камеру. Короче говоря их бросили в яму с генетически усовершенствованным бенгальским тигром. Кастер и Фул Дек ясно осознают тот факт, что против такого зверя они не тянут и решают не пытаться запинать тигра, а отвлечь его и дать Вомбату больше шансов на победу.

В своих фазах Действий Кастер и Фул Дек решили использовать Командную работу в рукопашной. Кастер действует первым и набирает только 1 чистый успех. Этот успех добавляется к командной атаке Фул Дека, но и он набирает только 1 успех и не увеличивает этот бонус. Так что когда дошло дело до Вомбата в этой Фазе Действий он получает только 1 дополнительный кубик.

Вомбат наносит тигру некоторые повреждения, но не вырубает его, так что дело доходит до следующей Фазы Действий. В этой фазе Кастер набирает 4 успеха, которые использует Фул Дек. Но Фул Дек снова набирает только 1 успех, давая Вомбату 1 дополнительный кубик. Если бы Вомбат действовал сразу после Кастера, он бы получил 4 кубика, не допуская к ним криворукого Фул Дека, но жизнь — боль и тигр сейчас им это докажет.

Защита в бою

Неважно, стреляют ли в них или тычут железкой, у персонажей, как правило, если шанс избежать или защититься от входящих атак до их получения, если конечно персонажей не застали врасплох (см. **Внезапность**, стр. 204). В этом разделе представлено несколько дополнительных возможностей для избежания синяков и дырок в шкуре.

Обратите внимание, даже неподвижные или неодушевлённые цели могут иметь набор кубиков защиты, если имеют Частичное или Хорошее укрытие.

Стрелковая защита

Для защиты от стрелковых атак есть два варианта. Защищающийся персонаж может совершить стандартную и бесплатную проверку Реакции + Интуиция. Или же защищающийся может перейти в **Плотную Оборону** (стр. 203) и уменьшив своё Значение Инициативы на 10 получить на весь Боевой Ход бонус к проверке Защиты равный своей Силе Воли.

За примерами можете обратиться к разделу **Активная Защита** (стр. 203).

Рукопашная защита

Для защиты от рукопашных атак есть три варианта: первый — бесплатный, второй — Прерывающее действие, уменьшающее Значение Инициативы на 5 и третий — одно из Прерывающих действий, уменьшающих Значение Инициативы на 10.

Персонаж может совершить стандартную проверку Реакции + Интуиция бесплатно.

Если у персонажа в руках есть оружие ближнего боя он может **Парировать** (стр. 204) атаку и совершить в качестве проверки Защиты бросок Реакции + Интуиция + соответствующее Рукопашное Оружейное Умение [Физический]. Если руки его пусты, но есть умение Безоружный Бой, он может **Блокировать** (стр. 204) и совершить в качестве проверки Защиты бросок Реакции + Интуиция + Безоружный Бой [Физический]. Или же персонаж может **Увернуться** (стр. 204) и совершить в качестве проверки Защиты бросок Реакции + Интуиция + Гимнастика [Физический]. Каждый Блок, Уворот или Парирование уменьшают Значение Инициативы персонажа на 5 и действуют только на одну проверку Защиты.

Если защищающийся хочет уйти в **Плотную Оборону** (стр. 203), он уменьшает своё Значение Инициативы на 10,но на Боевой Ход повышает свои проверки Защиты на значение своей Силы Воли.

Плотная Оборона, Блок, Уворот и Парирование могут сочетаться друг с другом.

За примерами можете обратиться к разделу **Активная Защита** (стр. 203).

Модификаторы Защиты

Ситуация	Модификатор набора кубиков
Защищающийся внутри движущегося транспорта	+3
Защищающийся лежит	–2
Защищающийся не знает о атаке	Защита невозможна
Защищающийся ранен	–модификатор ран
У атакующего больше Досягаемость	–1 к защите за каждую разницу в Досягаемости
У защищающегося больше Досягаемость	+1 к защите за каждую разницу в Досягаемости
Защищающийся принимает Натиск	+1
Защищающийся отражал другую атаку	–1 за каждую предыдущую атаку

Ситуация	Модификатор набора кубиков
Атакующий стреляет из иглового дробовика узким разбросом	–1
Атакующий стреляет из иглового дробовика средним разбросом	–3
Атакующий стреляет из иглового дробовика широким разбросом	–5
Атакующий стреляет в полностью автоматическом режиме (Сложное)	–9
Атакующий стреляет длинной очередью или в ПА режиме (Простое)	–5
Атакующий стреляет обычной или самозарядной очередью	–2
В защищающегося от рукопашной атаки стреляют	–3
Защищающийся бежит	+2
Защищающийся/Цель имеет Хорошее укрытие	+4
Защищающийся/Цель имеет Частичное укрытие	+2
Атака по площади	–2

Защищающийся внутри движущегося транспорта

Если защищающийся находится внутри движущейся машины он получает +3 кубика к своей защите.

Защищающийся лежит

Лежащему персонажу достаточно трудно маневрировать, поэтому он получает штраф к набору кубиков -2. Этот штраф не применим к защите от стрелковых атак, если конечно противник не подошёл очень близко (на 5 метров или ближе).

Защищающийся не знает о атаке

Если защищающийся не знает об атаке (не видит атакующего, защищающегося атакуют со спины или он захвачен врасплох) то защита невозможна. Атака рассчитывается как проверка Успеха. Данный штраф не применяется к уже участвующим в бою персонажам (см. **Персонаж обладает тактическим преимуществом**, стр. 199). Если защищающийся находится в укрытии, набор кубиков защиты определяется укрытием, в соответствии с таблицей **Модификаторы Защиты**.

Защищающийся ранен

Модификатор ран применяется, если персонаж ранен (см. **Модификатор Ран**, стр. 179).

У атакующего больше Досягаемость

Чистая разница между Досягаемостями атакующего и защищающегося выступает в качестве отрицательного модификатора проверки Защиты.

У защищающегося больше Досягаемость

Чистая разница между Досягаемостями атакующего и защищающегося выступает в качестве положительного модификатора проверки Защиты.

Защищающийся принимает Натиск

Если у персонажа есть Отложенное действие, и он использует его против натиска, то персонаж получает +1 к защите от совершающего натиск противника (см. **Атакующий совершает натиск**, стр. 198).

Защищающийся отражал другую атаку

Если персонаж с момента окончания своей предыдущей Фазы Действий отражал как минимум одну атаку, примените кумулятивный модификатор -1 к каждому следующему броску защиты.

Атакующий стреляет из иглового дробовика узким разбросом

Потока игловидных боеприпасов достаточно трудно избежать. Данный поток достаточно концентрированный, так что защищающийся от выстрела дробовика с этой настройкой чока получает модификатор -1.

Атакующий стреляет из иглового дробовика средним разбросом

Более широкое рассеивание делает попытку избежать попадания более сложной. Защищающийся от выстрела дробовика с этой настройкой чока получает модификатор -3. Средний разброс не может использоваться вместе с **Прицельным Выстрелом** (стр. 208).

Атакующий стреляет из иглового дробовика широким разбросом

Выстрел с данной настройкой так насыщает воздух снарядами, что избежать их чудовищно сложно. Защищающийся от выстрела дробовика с этой настройкой чока получает модификатор -5. Широкий разброс не может использоваться вместе **с Прицельным Выстрелом** (стр. 208).

Атакующий стреляет в полностью автоматическом режиме (Сложное)

Чем больше пуль выпущено, тем сложнее их избежать. При попытке избежать полностью автоматической очереди защищающийся персонаж получает штраф -9.

Атакующий стреляет длинной очередью или в ПА режиме (Простое)

То-же что и выше, хотя меньшее количество летящих пуль приводит к меньшему стрессу и меньшему шансу откинуть копыта. При защите от длинной или полностью автоматической очереди защищающийся персонаж получает штраф -5.

Атакующий стреляет обычной или самозарядной очередью

Пуль ещё меньше, но расслабляться рано. При защите от обычной или самозарядной очереди защищающийся персонаж получает штраф -2.

В защищающегося от рукопашной атаки стреляют

Когда защищающийся приготовился отражать удары в ближнем бою, стрелку проще в него попасть. Это накладывает на защищающегося штраф к проверке Защиты -3 за отвлечение внимания.

Защищающийся бежит

Змейкой! Если в данное время защищающийся считается бегущим, то есть бежал предыдущим действием, то он получает бонус к проверке Защиты +2.

Защищающийся/цель имеет Хорошее укрытие

Если защищающийся совершает действие Укрыться так, что больше половины тела защищающегося оказывается прикрыто складкой местности или иным крепким укрытием, он получает бонус к набору кубиков проверок Защиты +4 против любой атаки. Также этот модификатор применяется к лежащей цели, если стрелок находится минимум в 20 метрах от неё. Это модификатор применим и к Перестрелке и к Заклинательству.

Обратите внимание, этот модификатор не отменяет штрафа атакующему Огонь Вслепую. Если цель полностью (на 100%) скрыта за укрытием оба этих модификатора будут применяться и к атакующему и к защищающемуся.

Защищающийся/цель имеет Частичное укрытие

Если защищающийся совершает действие Укрыться так, что от четверти до половины тела защищающегося оказывается скрыто особенностями местности или иными укрытиями, такими как кустарники, листва или различными препятствиями (ящиками, окнами, дверными проёмами, занавесями и т.д.), он получает бонус +2 к своей проверке Защиты. Обратите внимание, этот модификатор применим ко всем проверкам Перестрелки, а также к тем Непрямым Боевым Заклинаниям которые позволяют проверку Защиты.

Пример

Стрельба в рукопашную

Защищающийся в ближнем бою получает штраф за невозможность обратить внимание на стрелковую атаку, но атакующий не получает штраф за попытку точно выстрелить в массу тел, а это достаточно сложно. Не очень-то справедливо, да? Так-что мы расширили правила. Если защищающийся набрал больше успехов на Встречной проверке против выстрела, находящиеся в рукопашной союзники атакующего могут совершить проверку Защиты с теми-же штрафами, в том числе Защищающийся в Рукопашной, против первоначальных успехов атакующего. Если все избежали попадания - всё хорошо. Если же кто-то поймал пулю, переходите к сопротивлению повреждениям и посмотрите как потом будет развиваться дружба.

Что делать, если происходит массовая драка? В таком случае вы нумеруете участников, и кубик решает кому принять пулю. С другой стороны МИ может единолично, на основе собственных умозаключений, решить кому досталась пуля. Или МИ может счесть, что промах был серьёзным и пулю можно игнорировать. МИ и не такое может.

Атака по площади

Уклониться от взрыва не так просто как выглядит в кино. На все попытки защититься от работающего по площадям оружия, например заклинания, гранаты или ракеты, налагается штраф -2.

Пример

Активная Защита

Вомбат наконец проапгрейдил свой вэр и жаждет его опробовать. Для полевых испытаний он выбрал свой любимый кабак, Таверну Синее Пламя, и начал покупать выпивку местным, в основном экспатам из ГКА. После того как все хорошенько приняли, Вомбат начал рассказывать о своей молодости, которую он провёл вышвыривая поджопниками ГКА-совцев из своего района. Разъярённые синяки полезли в драку и МИ определяет Инициативу.

Все участвующие в бою делают броски на Значение Инициативы. Вомбат, со своей системой вшитых рефлексов СпинРад «Всегда Готов», оказывается на первом месте со Значением Инициативы 26. Вомбат не намерен первым лезть в драку, поэтому откладывает свои действия и ожидает начала драки.

Старый Дуб, орк с Каскада, провёл некоторое время в тенях и обладает старой вэр-системой. Движется он достаточно быстро и обладает Значением Инициативы 14. Его Проход Инициативы следующий и не откладывая в долгий ящик Старый Дуб наносит первый удар. Тратя Сложное действие Старый Дуб совершает рукопашную атаку используя бросок Безоружного Боя + Ловкость [Физический] — модификаторы на котором набирает 4 успеха. Вомбат уходит в Плотную Оборону, что уменьшает его Значение Инициативы до 16. К его броску добавляется Сила Воли, так что его проверка Защиты такова: Реакция + Интуиция + Сила Воли. Вомбат набирает 3 успеха, так что орк попадает и после проверки сопротивления повреждениям Вомбат получает 2 клетки Оглушающего Урона.

Томми "Крушила" Крачиньский, средней толщины тролль, со Значением Инициативы 12, действует следующим. Он тратит Сложное действие и кулак размером с Род-Айленд устремляется к Вомбату, то есть делает бросок Безоружного Боя + Ловкость [Физический] — модификаторы на котором набирает 3 успеха. Вомбат не желает близкого знакомства с кулаком и, хотя он и находится в Плотной Обороне (действующей весь Боевой Ход), тратит ещё 5 очков Инициативы (осталось 11) на Блок. Теперь Вомбат защищается Реакцией + Интуиция + Сила Воли + Безоружный Бой [Физический] -1 (за разницу в Досягаемостях) -1 (за предыдущую атаку) — прочие применимые модификаторы. Вомбат набирает 7 успехов, которые его Физический предел сводит к 5, но и этого достаточно.

Чёрнопёрый, бывший Салишский Рейнджер, сделал неудачный бросок и его Значение Инициативы 11. Он видит что Вомбат ушёл в оборону и решает последовать его примеру, используя Плотную Оборону, что уменьшает его Значение Инициативы до 1. Чёрнопёрый обороняется, но сохраняет одно действие в Проходе Инициативы. Он использует Простое действие что-бы схватить табурет и Прицелиться для следующей атаки.

В следующем Проходе Инициативы Вомбат идёт в атаку. Он использует Сложное действие для рукопашной атаки, но решает совершить Свободным действием Прицельный Выстрел. Вомбат решает вырубить тролля и тем сломать боевой настрой остальных, так что он совершает бросок Безоружного Боя + Ловкость [Физический] -4 (за Прицельный Выстрел) — ситуационные модификаторы, и набирает 4 успеха, на 1 меньше своего Физического предела. Крушила совершает проверку Защиты (Реакция + Интуиция) и набирает 1 успех. Тролль совершает проверку Сопротивления Повреждениям против колоссальных 15О очков урона, в которой набирает только 3 успеха. Большой парень вырубается.

Когда Проход Инициативы заканчивается, каждый уменьшает своё Значение Инициативы на 10. Значение Инициативы Чёрнопёрого -9, Старого Дуба 4, Вомбата 1, а Крушила валяется на полу. В следующем Проходе Инициативы первым действует Старый Дуб. Он атакует, задевает Вомбата, но броня бегущего выдерживает и Раны не наносятся.

Вомбат действует следующим и видит максимальную угрозу в Чёрнопёром, хоть он и не наносил удара. Он обрушивается на бывшего рейнджера, но тот уже защищается. Чёрнопёрый мог бы Парировать атаку, но его Значение Инициативы и так отрицательно. Он совершает бросок Реакции + Интуиция + Сила Воли (за Плотную Оборону) - модификаторы и набирает 5 успехов. Он избежал атаки Вомбата.

Драка не закончена, но первые результаты подсказывают Вомбату — деньги на новый вэр потрачены не зря.

Укрытие

Если вы атакуете в находящуюся в укрытии цель, вам нужно выиграть Встречную проверку для попадания в сквозь укрытие цели. Если вы пробили преграду (см. **Преграды**, стр. 211) вы всё ещё можете нанести противнику урон.

Активная защита

Иногда вы хотите защититься от атак более надёжно чем падать и молиться. Для этой цели у персонажей есть четыре варианты для защиты в рукопашной и один дополнительный для перестрелки, каждый из которых требует траты Значения Инициативы защищающегося.

Плотная Оборона

Если персонаж не захвачен врасплох (см. **Внезапность**, стр. 204) он может повысить защиту от всех форм атаки в любое время Боевого Хода. Это значит, что персонажу необязательно декларировать Плотную Оборону заранее, он может декларировать её когда атакован, даже если идёт не его Фаза Действий. Переход в Плотную Оборону, это Прерывающее действие и даёт защищающемуся бонус к набору кубиков защиты равный его Силе Воли. Это действие немедленно сокращает Значение Инициативы персонажа на 10, что может сделать будущие действия невозможными. Полученные таким образом кубики добавляются к каждой проверке Защиты этого Боевого Хода.

Уворот

Любой персонаж, вооружённый или безоружный, желающий получить дополнительную и краткосрочную защиту в рукопашной может использовать против атаки Прерывающее действие Уворот в любой момент Боевого Хода, если конечно не застигнут врасплох (см. **Внезапность**, стр. 204). Действие Уворот позволяет персонажу совершить бросок Реакции + Интуиция + Гимнастика [Физический] как проверку Защиты. Обратите внимание, поскольку в проверке Защиты используется умение, к ней применяется соответствующий предел.

Этот манёвр требует только 5 очков Значения Инициативы, но действует только на одну проверку Защиты.

Парирование

Если персонаж вооружён оружием ближнего боя и умеет им пользоваться он может получить дополнительную и краткосрочную защиту в рукопашной может использовать против атаки ближнего боя Прерывающее действие Парирование в любой момент Боевого Хода, если конечно не застигнут врасплох (см. **Внезапность**, стр. 204). Действие Парирование позволяет персонажу совершить бросок Реакции + Интуиция + соответствующее Рукопашное Оружейное умение [Физический] как проверку Защиты. Для использования Оружейного умения в проверке Защиты, защищающийся должен держать в руке оружие этого типа. Как в случае с Уворотом, в проверке применяется умение, а потому используется предел.

Этот манёвр требует только 5 очков Значения Инициативы, но действует только на одну проверку Защиты.

Блок

Если персонаж искусен в безоружном бое, он может получить дополнительную и краткосрочную защиту в рукопашной может использовать против атаки ближнего или безоружного боя Прерывающее действие Блок в любой момент Боевого Хода, если конечно не застигнут врасплох (см. **Внезапность** стр. 204). Действие Блок позволяет персонажу совершить бросок Реакции + Интуиция + Безоружный Бой [Физический] как проверку Защиты. Для подобного использование Безоружного Боя руки защищающегося должны быть пусты. Обратите внимание, поскольку в проверке Защиты используется умение, к ней применяется соответствующий предел.

Этот манёвр требует только 5 очков Значения Инициативы, но действует только на одну проверку Защиты.

Специальные действия

Внезапность

Иногда происходят те вещи, которых вы менее всего ожидаете, для *Shadowrun* это вдвойне актуально, поскольку некоторые проблемы имеют привычку подкрадываться незаметно. Иногда проблемы организованна специально, вроде засады на якобы дружественной встрече. Иногда она детище слепой удачи, вроде стаи крыс-дьяволов в тёмной аллее. В любом случае к неожиданности нельзя подготовиться (ведь если к ней подготовиться — какая из неё неожиданность?). Внезапность имитирует те моменты, которых вы не ожидаете, а сами правила Внезапности применяются к персонажам и тварям. (Неодушевлённые объекты, т.е. астральные барьеры, фоки, программы, ЛЁД и кирпичи не подчиняются привалам Внезапности. Их невозможно застать врасплох).

Застигнутые врасплох персонажи мало что могут сделать кроме как взирать на ход событий. Внезапность рассчитывается для каждого персонажа отдельно. Угодивший в устроенную двумя врагами ловушку персонаж может быть захвачен врасплох лишь одним противником, и не все из команды бегущих могут быть застигнуты врасплох одним фактором.

Обычно Внезапность происходит в начале боя, но неожиданный фактор может вступить в дело и в середине Боевого Хода.

Внезапность и Проницательность

Застигнутые врасплох персонажи даже не догадываются, что фекальные массы вот-вот упадут в устройство для циркуляции воздуха. Обычно это происходит, потому что они либо не замечают чего-либо (например, не получая достаточно успехов для обнаружения замаскировавшегося снайпера) либо, МИ считает, что у них нет шансов почувствовать это (если например, персонажи беспечно прогуливаются в пустой комнате и внезапно туда врываются вооружённые до зубов охранники).

В некоторых случаях МИ решает дать персонажу шанс почуять опасность. Лучший способ это сделать, это позволить скрытую проверку Проницательности. Если персонажу повезёт, он может, к примеру, услышать звук шагов, почуять запах ник-стика или почувствовать что за ним наблюдают. Персонаж проходящий проверку Проницательности получает бонус к **проверке Внезапности** (см. ниже). Обратите внимание, что наслаждающиеся действием заклинания или силы адепта Боевое Чутьё всегда получают возможность проверки Проницательности (секретной или нет), но могут быть застигнуты врасплох, если не получат достаточно успехов.

Пример

Внезапно

Вомбат, Кастер и Сэр Риг-а-Лот поджидают в тёмной аллее своего двуличного Джонсона. Когда Джонсон (и два его телохранителя) появляются МИ совершает проверки Внезапности, т.е. бросок Реакции + Интуиции, на который бегущие, сидящие в засаде, получают +6. Результаты таковы: Вомбат (5), Кастер (2), Сэр Риг-а-Лот (2, глюк), Телохранитель А(3), Телохранитель Б (0, критический глюк) и Джонсон (2). Единственные не застигнутые врасплох это Вомбат и Телохранитель А (отличная получилась засада), все остальные получат штраф к Значению Инициативы.

Поскольку они не были в бою, все определяют Значение Инициативы как обычно, броском Кубиков Инициативы и прибавлением атрибута Инициатива. Значение Инициативы (и модификаторов) таковы: Вомбат (16),Телохранитель А(16), Сэр Риг-а-Лот (13-10=3), Кастер (11-10=1) и Джонсон (9-10=-1). Телохранитель Б не может совершать бросок из-за критического глюка, но МИ решает что действовать он всё-же может и накладывает на него штраф -10 за проваленную проверку Внезапности и -10 за вступление в бой после первого Прохода Инициативы, его результат (19-10-10=-1).

Поскольку у Вомбата и Телохранителя А ЗИ равно 16 они проводят тай-брейк, который выигрывает, наличием атрибута Грань, Вомбат. Он декларирует выход, остроту и выстрел в Джонсона.

Вомбат совершает броски на эти действия. Уличный самурай разрывает застигнутого врасплох Джонсона, которые не может защищаться, ведь он провалил проверку Внезапности. Для него бой закончен, как и скорее всего для остальных.

На Значении Инициативы 16 Телохранитель А приходит в себя, выхватывает пистолет и стреляет в Вомбата, но промахивается. На Значении Инициативы 3 вступает в бой Сэр Риг-а-Лот. Он выходит, воздерживается от комментариев и выхватывает пистолет-пулемёт. Но глюк на проверке Внезапности приводит к тому, что оружие застревает в кармане брюк. Сэр Риг-а-Лот не готов стрелять в эту Фазу Действий.

На Значении Инициативы 1 Кастер решает вломить всей группе Шаром Маны. Телохранитель А получат шанс защититься, Джонсон покинул сей бренный мир, Телохранитель Б захвачен врасплох и не может защититься.

Падение тела Джонсона завершает первый Проход Инициативы. Время для следующего Прохода Инициативы.

Пример

Внезапно, часть два

Бандочка Церберов с 405-ой загнала Кастера в переулок. В Боевом Ходу до того как Кастер вошёл в переулок МИ сделал секретную проверку Проницательности на которой Кастер набрал только 1 успех, что недостаточно для того чтобы заметить в тени переулка две крупных серых тени. Поскольку внимание Кастера сосредоточено на бандитах, МИ требует проверки Внезапности. Кастер совершает бросок Реакции + Интуиция, на котором набирает 2 успеха. Пара тёмных масс также совершает такую проверку, набирая 5 и 6 успехов. Бандиты набирают 1 и 4, так что Кастер и один бандит вычитает 10 из Значения Инициативы и не могут себя защитить.

Затем МИ продолжает Боевой Ход в котором все участвуют в бою. МИ учитывает уже имеющиеся Значения Инициативы и рассчитывает ЗИ двух новых участников боя. Значение Инициативы новичков (пары церберов с маленькой буквы) уменьшается на 10, поскольку они вступают в бой на втором Проходе Инициативы.

У Кастера было самое высокое Значение Инициативы, но потеря 10 очков отбросило его за церберов. Первый цербер атаковал Кастера. Новичок показался в пятне света, что позволило разглядеть угольно-чёрный мех и кроваво-красные глаза, и извергнул изо рта струю пламени.

Поскольку Кастер провалил проверку Внезапности он не может сделать проверку Защиты, он считается не знающим об атаке. Броня Кастера это вся его защита от огня. Особенно когда второй цербер решает присоединиться к превращению Кастера в ростбиф. Так что Кастер решает потратить очко Грани для защиты от огня. Будем надеяться что в конце концов его только опалит.

Указанные ниже правила Внезапности применимы ко всем ситуациям, когда одна или несколько команд оказываются застигнуты врасплох.

Проверка Внезапности

Для разрешения подобной ситуации все участники должны совершить проверку Внезапности, т.е. бросок Реакции + Интуиция (3). Предупреждённые каким-либо образом персонажи получают бонус к набору кубиков этой проверки +3. Данная проверка не использует Предел. Успех позволяет персонажу действовать как обычно. Провал приводит к потере персонажем 10 очков Значения Инициативы (либо при броске на Инициативу, либо, при появлении фактора внезапности в середине Боевого Хода, немедленно) и до начала следующей своей Фазы Действий он считается застигнутым врасплох. Застигнутый врасплох персонаж не получает возможности сделать проверку Защиты когда атакован. Для избежания этого можно потратить очко Грани. В таком случае персонаж также теряет очки Значения Инициативы, но хотя бы может совершать проверки Защиты.

Персонажи словившие глюк на проверке Внезапности могут адекватно реагировать, но каким либо образом вздрагивают, что может выразиться например в прыжке, ударе или бросании удерживаемого в руках предмета. МИ определит конкретный эффект.

Критический глюк опаснее — персонаж ошеломлён и не может действовать в первой Фазе Действий. Если после этого он сможет вступить в бой, он получает штраф -10 за провал проверки Внезапности, а также штраф -10 за вступление в бой в его середине.

Засада

Персонаж, планирующие засаду и отложившие свои действия до прибытия целей получают модификатор проверки Внезапности +6. Если засада происходит на открытой местности находящиеся в засаде персонажи автоматически не застигаются врасплох — они видят передвижения и действия своей цели (целей). Если сидящий в засаде не видит действия своей цели (например, он ждёт входящего в комнату, цель должна выйти из банка, наблюдает за собирающимся материализоваться духом и т.д.) он по прежнему получает +6, но должен пройти проверку Внезапности, поскольку в момент появления цели он может быть не готов или временно отвлечься.

Обратите внимание, если попавший в засаду персонаж сумеет получить большее Значение Инициативы чем устроившие засаду, он сможет разгадать хитрость и действовать первым.

Внезапность в бою

Правила Внезапности могут применяться и в бою. Например, команда бегущих может зайти в переулок, где их радостно ждёт на ужин стая баргейстов. Каждый раз, когда персонажи внезапно вступают в бой, МИ должен провести проверку Внезапности для всех персонажей, как новых, так и уже участвующих в бою. Если какие либо персонажи застигнуты врасплох уменьшите из Значения Инициативы, затем вернитесь к обычному течению Боевого Хода, но помните, что захваченные врасплох персонажи не могут совершать броски Защиты до конца данной Фазы Действий.

Эффекты Внезапности

Захваченный врасплох персонаж не может предпринимать какие-либо действия непосредственно влияющие, препятствующие или противодействующие незастигнутым врасплох персонажам. Это значит, что застигнутые врасплох персонажи не могут атаковать незастигнутых врасплох персонажей, уворачиваться или защищаться от их атак, также застигнутый врасплох персонаж в любом случае не может реагировать на действия других персонажей. Однако застигнутый врасплох персонаж может совершать действия, которые не направленны напрямую на других персонажей, вроде падения навзничь или подготовки оружия (но не стрельба из него).

Обратите внимание, что эта особенность также влияет и на потенциально дружественные действия. Пойманный в засаду, и проваливший проверку Внезапности, персонаж не может реагировать на предупреждения друга о, например, уклонении.

Пример

Доктор Лав получил сигнал с биомонитора Фул Дека, Хертибоя, о том что декер впал в бешенство, так что Доктору необходимо добраться до декера и проверить его состояние. Проблема в том, что между врачом и его будущим пациентом находится коридор полный охранников. Но он настоящий врач и должен помочь пациенту любой ценой.

Пока Доктор Лав движется, первый охранник пытается огреть его дубинкой. По результатам обычной рукопашной атаки и бросков защиты, Док смог полностью увернуться от атаки. Он продолжает двигаться дальше.

Он должен пройти мимо второго охранника, также считающего, что бить врача это отличная идея. На сей раз атака достигает цели и наносит 2 клетки Оглушающего урона. Тело Доктора Лав равно 3, так что атака не смогла его остановить. Доктор Лав способен добраться до Фул Дека.

Пример

Между Вомбатом и выходом из офиса ДокФургона стоит лишь офицер этого самого ДокФургона, вооружённый дубинкой и злостью на Вомбата за избиение платинового клиента. Вомбат не имеет претензий к офицеру, так что он вытаскивает свой заряженный гелевыми патронами Мэнхантер и всаживает громиле пулю в грудь.

Физический предел офицера равен 6. После проверки Сопротивления Повреждениям офицер получает 5 клеток Оглушающего урона. Но постольку это гелевый патрон, в данном случае Физический предел уменьшается на 2 и считается равным 4. Офицер падает на землю, а Вомбат спокойно выходит.

Перехват

Если траектория движения проводит персонажа на расстоянии 1 метра (+1 метр за каждое очко Досягаемости) от противника и персонаж пытается двигаться не атакуя, противник может совершить Прерывающее действие и совершить атаку ближнего боя, пожертвовав 5 очками Значения Инициативы. Также это правило применяется к пытающимся покинуть ближний бой персонажам. Если у персонажа есть готовое оружие ближнего боя, он использует соответствующее умение, в противном случае он применяет умение Безоружный Бой. Если у персонажа есть огнестрельное оружие он может использовать его как дубину, с использованием соответствующее умения, Дубинки. Эта атака использует обычные правила **Рукопашной** (см. стр. 196).

Если после проверки Сопротивления движущийся персонаж получает урон равный его Телу, он перехватывается и не может продолжать движение.

Лежащие персонажи не могут совершать перехват.

Если дело происходит в маленькой комнате ловкий персонаж может избежать попыток противников его перехватить не вступая в бой. Используя Сложное действие с движением персонаж может совершить проверку Ловкость + Гимнастика (1) [Физический]. Каждый чистый успех позволяет персонажу проскочить мимо одного противника.

Пример

Фул Дек попал под заклинание Контроль Действий и Вомбату нужно остановить своего товарища пока тот не наломал дров. Например не подстрелил Сэра Риг-а-Лота.

Вомбат использует Сложное действие на совершение рукопашной атаки. Вомбат совершает бросок Безоружного Боя 4 + Ловкость 6 - модификатор ран 1 - модификатор Освещения 1, всего 8 кубиков. Он набирает 6, 6, 6, 5, 5, 5, 5, 1, т.е. ошеломительные 7 успехов. О поскольку Физический предел Вомбата равен 5, используется только 5 успехов из 7. Защита Фул Дека выглядит так Реакция 2 + Интуиция 4 - модификатор Освещения 1 — ситуационный модификатор 2 (сопротивление эффекту заклинания), всего 3 кубика. Его результат 5, 4, 2, т.е. 1 успех. Вычтя успехи защищающегося Фул Дека (1) из успехов атакующего Вомбата (5), мы получаем 4 чистых успеха.

Теперь мы прибавляем 4 чистых успеха к Силе (5) Вомбата, всего 9, и сравниванием с полным Физическим пределом Фул Дека (3). Вомбат выигрывает, а Фул Дек обездвижен.

В своей следующей Фазе Действий Вомбат для сохранения захвата должен потратить Сложное действие, но у него есть дополнительные варианты: усилить захват новой атакой Ближнего Боя, нанести урон Фул Деку (что не по товарищески) или попробовать прижать друга к земле.

Для Фул Дека выбор проще, его нет — он должен вырваться на свободу, т.е. использовав Сложное действие пройти проверку Безоружного Боя 2 + Сила 2 [Физический] с порогом равным 4, чистым успехам от атаки. Без траты Грани такое маловероятно.

Сэр Риг-а-Лот пока в безопасности.

Нокдаун

Получающий урон от атаки персонаж может быть сбит с ног или ошеломлён её эффектом. Если персонаж получает от одной атаки, после проверки Сопротивления Повреждениям, больше клеток урона (Физического или Оглушающего) чем его Физический предел, то эта атака автоматически сбивает его с ног (это рассчитывается как принудительное бесплатное действие Упасть Ничком). Любой персонаж получивший 10 и больше клеток урона, после проверки Сопротивления Повреждениям, от одной атаки всегда падает.

Некоторое оружие несмертельного действия разработано специально для сбивания цели с ног. Гелевые патроны, к примеру, уменьшают Физический предел персонажа на 2 при сравнении с ЗУ оружия для определения нокаута.

Атакующий в ближнем бою персонаж может попытаться намеренно сбить врага с ног используя **Прицельный Выстрел** (стр. 208).

Захваты

Иногда персонажу нужно удержать противника оставив его в сознании. Для этого атакующий должен успешно произвести захват.

Обычно для этого в рукопашной применяется умение Безоружный Бой. Если атакующий попадает, сравните Силу + чистые успехи атакующего с Физическим пределом защищающегося. Если победил атакующий, он захватывает и удерживает защищающегося. Эта атака не наносит защищающемуся урон.

Что-бы вырваться из захвата защищающийся должен потратить Сложное действие и пройти проверку Безоружного Боя + Сила [Физический], порог которого равен чистым успехам набранным атакующим при первой проверке захвата. В противном случае защищающийся остаётся захваченным и не может предпринимать какие либо действия требующие физического движения. При нанесении ударов по захваченному персонажу он считается лежащим. Совершившему захват персонажу не нужно предпринимать каких либо проверок для поддержания захвата, но для сохранения позиций нужно тратить Сложное действие каждую Фазу Действий. Также совершивший захват персонаж может за каждое Сложное действие совершать один из следующих манёвров:

- Пройти дополнительную проверку Безоружного Боя, позволяющую усилить захват. Защищающийся действует как обычно.

Атакующий получает бонус за Тактическое преимущество (+2). Если атакующий набирает больше успехов, его чистые успехи добавляются к чистым успехам предыдущей проверки захвата, что усложняет попытки вырваться. Если защищающийся набирает больше успехов, от чистых успехов предыдущей проверки захвата отнимаются чистые успехи защищающегося, это облегчает попытки вырваться.

- Нанести захваченному Оглушающий урон с ЗУ равным своей Силе. Проверки это не требует, но защищающийся сопротивляется повреждениям как обычно. Броня применяется.
- Прижать защищающегося к земле, используя правила Прицельного Выстрела (см. стр. 208). Атакующий получает бонус за Тактическое преимущество (+2).

Прицельные Выстрелы

Иногда атакующий хочет достичь необычного результата, на который обычный выстрел не способен. Этот раздел предлагает различные виды прицельных выстрелов, хотя наличие их в игре определяет МИ.

Все прицельные выстрелы накладывают штраф к набору кубиков -4 и требуют, в дополнение к обычному действию атаки, Свободного действия.

Вырвать из Рук: Вы попадаете по предмету в руках цели, но она не получает урона. Предназначенные для разоружения атаки получают штраф к набору кубиков -4 за Прицельный Выстрел, а также от других применимых модификаторов, например, за раны, освещение и дальность. Защищающийся делает обычный бросок. Вырванный предмет отлетает на (чистые успехи -1) метров от защищающегося. Предмет отлетает по направлению от стрелявшего.

Грязный Трюк: Будь то вызывающий поток пыли выстрел в гипрок или удар в глаза оппонента, в нечестной схватке все средства хороши. Если атака набрала не менее 1 чистого успеха, ваш противник получает штраф к набору кубиков -4 следующего действия за отвлечение внимания.

Сильный Удар: Будь то выстрел гелевым патроном в лицо или удар кулаком в горло, вы можете нанести Физические повреждения вместо Оглушающих. Этот Прицельный Выстрел меняет код урона с Оглушающего на Физический без изменения ЗУ.

Сбить с Ног (только рукопашная): Атакующий может попытаться сбить защищающего с ног, ударив по ногам, заставив его потерять равновесие или любым другим образом. Атакующий должен заявить о выполнении нокаутирующей атаки во время Декларирования Действий своей Фазы Действий. Атакующий совершает обычную рукопашную атаку. Если он набирает больше успехов чем защищающийся, сравните Силу + чистые успехи атакующего с Физическим пределом защищающегося. Если значение атакующего выше, защищающийся падает на землю. Эта атака не наносит урона (ну разве что гордости).

Атакующий выбирает упадёт ли защищающийся на землю (как бесплатное действие Упасть Ничком) или останется на ногах, если не произошёл глюк, в таком случае он падает. При критическом глюке атакующий падает, а защищающийся остаётся стоять.

Встряхнуть: Иногда нужно просто замедлить противника и удержать его от драки. Это может выразиться в выстреле над ухом или очереди под ноги, держащей противника в напряжении или на бегу. Этот выстрел наряду с обычным уроном уменьшает Значение Инициативы цели на 5. Если Значение Инициативы цели падает ниже 0, она теряет свою последнюю Фазу Действий в Проходе Инициативы. Даже если защищающийся отразит весь урон, ЗИ всё равно страдает.

Разделение Урона: Иногда атакующий хочет не убить, а причинить боль. В данном случае атакующий может, использовав этот прицельный выстрел, разделить урон между счётчиками урона. Данные выстрелы представляют намеренное попадание в бронепластину бронекуртки или толстую подкладку бронеодежды.

Пример

Несколько Атак

Вомбат вывел из себя трёх вышибал Таверны Синее Пламя и выволочен ими в переулок ради небольшого урока о пользе молчания. Вомбат знает, что против трёх вышибал его шансы невелики, но уверен, что его система вшитых рефлексов даст ему возможность первого удара. Вомбат решает что лучшей обороной является нападение и решает атаковать двух громил.

Вомбат получает высшее Значение Инициативы и используя одновременно Сложное и Свободное действие на совершение нескольких рукопашных атак. Он атакует броском Ловкости 6 + Безоружный Бой 4, затем вычитает 1 за опьянение, всего 9 кубиков. Это его не устраивает и Вомбат тратит очко Грани и его Грань 3 увеличивает набор кубиков до 12. Он разделяет набор кубиков атакуя каждого вышибалу 6 кубиками, также получая Правило Шестёрки и возможность игнорировать при этой атаке свой Физический предел. Может это и не самый лучший план, но в текущем умственном состоянии Вомбата не худший.

Для совершения этой атаки цель должна иметь броню, а БР атакующего должно быть меньше брони. Таким образом вы не может использовать эту атаку с бронебойными патронами против противника в бронеодежде — пуля независимо от вашего желания попробует крови. Если атака успешна, урон распределяется между счётчиками состояния, если урон был нечётным, большая половина распределяется на Оглушающий счётчик. Если модифицированное Значение Урона меньше чем модифицированное Значение Брони, атака наносит только половину урона и весь он считается Оглушающим.

Удар-трюк: Иногда вам требуется заставить кого-то переосмыслить свою жизненную философию. Вышибить ник-стик изо рта, прибить ножом рукав к стене, разрубить игральную карту в воздухе и прочие трюки помогут доказать окружающим, что с вами не следует шутить.

После этого выстрела атакующий получает бонус на броски Запугивания. Такая атака обычно требует некоторой подготовки, так что её нельзя осуществить середине боя. Ведь если никому не сказать, то никто и не подумает что вы не просто промахнулись мимо черепушки, а специально прострелили шляпу. Эта атака получает стандартный штраф -4 и все полагающиеся модификаторы. Обратите внимание на количество набранных на проверке успехов. Оно станет бонусом к набору кубиков проверки Запугивания сделанной самим атакующим либо персонажем известным как союзник атакующего.

Точно в цель: Обычная стрелковая атака предполагает выстрел в центр массы цели (человеческий торс, двигатель автомобиля и т.д.) как баланс между шансом попасть и тяжестью повреждений. Прицельный выстрел позволяет стрелку поразить жизненно важные органы цели: мозг, сердце или крупные артерии. Попадания в эти участки обычно приводят к более тяжелым повреждениям, но они невелики и в них труднее попасть. Попадание в жизненно-важный участок увеличивает ЗУ атаки на 2.

Несколько Атак

Когда персонажи по настоящему хотят вломить мощно и быстро, они могут воспользоваться Свободным действием Несколько Атак и атаковать несколько раз за одну Фазу Действий. Это действие отображает и несколько атак одним оружием ближнего боя и атаку двумя различными оружиями (огнестрельным или ближнего боя). Набор кубиков атакующего рассчитывается в соответствии со всеми необходимыми модификаторами (за Раны, Окружение, Ситуационными, и, в случае огнестрельного оружия — полной отдачей), а затем делится максимально поровну между всеми атаками, каждая из которых проводится отдельно. (Не забывайте о том, что чем меньше набор кубиков — тем выше шанс на глюк).

При трате на эту проверку Грани, бонусные кубики от неё прибавляется к набору кубиков до разделения, однако переброс наборов кубиков обоих наборов требует траты только одного очка Грани.

Количество атак в одной Фазе Действий ограничено половиной рейтинга Боевого Умения атакующего.

Рывок Мертвеца

Персонаж может использовать правило Рывок Мертвеца для совершения одного последнего действия перед смертью или потерей сознания. Для этого персонажу нужно удовлетворять всем трём условиям:

- У персонажа должно оставаться не менее 1 очка Значения Инициативы в текущем Боевом Ходу. Если персонаж уже использовал всё своё Значение Инициативы — ему не повезло.
- Персонаж должен потратить 1 очко Грани. Он только активирует Рывок Мертвеца, оно не добавляет кубиков к проверкам (однако, персонаж может потратить дополнительную Грань как обычно). Если у персонажа нет очков Грани — ему не повезло.
- Персонаж должен пройти проверку Тела + Сила Воли (3). Обратите внимание, это происходит после траты Грани.

Если персонаж удовлетворяет всем трём условиям, он может совершить одно последнее действие любого рода (кроме движения) разрешающееся как обычно. Также это действие может быть модифицировано любым Свободным действием.

Преграды

Люди и техника имеют Тело и Броню, а преграды — Структуру и Броню. Преграды обладают клетками Счётчика Состояния чьё количество основано на их размере и рейтинге Структуры. Каждый квадратный метр (около 10 сантиметров толщины) материала имеет столько клеток, каков рейтинг Структуры преграды.

Стрельба сквозь преграды

Если атакующий хочет прострелить преграду и попасть в защищающегося, для начала нужно определить несколько вещей. Если защищающийся использует преграду в качестве укрытия, он получает к защите бонус укрытия. Если защищающийся полностью скрыт преградой, то атакующий получает, поскольку не видит цель, штраф к набору кубиков -6 за Огонь Вслепую, но защищающийся становится неосведомлённым об атаке. Если находящаяся между оппонентами преграда прозрачна, например пуленепробиваемое стекло, нет помех взгляду, но преграду необходимо пробить (см. **Пробивание Оружия**, стр. 211).

Если первый удар принимает преграда, МИ нужно совершить бросок Структуры + Броня на сопротивление повреждениям, а затем структура принимает любой неотражённый урон. Если получаемый урон выше чем рейтинг Структуры, всё оставшееся повреждение переносится на персонажа.

Если модифицированное Значение Урона не превышает рейтинг Брони преграды (модифицированный БР оружия), то оружие недостаточно мощно и атака автоматически проваливается.

Уничтожение Преград

Если персонаж намерен уничтожить преграду (или пробить в нём дыру), разрешите атаку как обычно. Поскольку преграды уворачиваться не могут, проверка атаки не встречают сопротивления. Целью проведения проверки атаки является дополнительных успехов, прибавляющихся в Значению Урона. Если персонаж не получил успехов, применяется базовое Значение Урона оружия. У персонажа есть одна возможность «промазать» — получить критический глюк, доказав, что он не способен попасть в стену сарая. Персонаж может использовать для атаки умение Подрыв, если конечно у него есть взрывчатка и время на её установку.

Перед броском на сопротивления повреждениям преграды отрегулируйте модифицированное Значение Урона на отражение конкретного типа атаки в соответствии с таблицей Повреждение Преград.

Разрешить проверку Сопротивление Повреждениям броском Структуры + Броня преграды. Преграды игнорируют Оглушающий урон.

Рейтинги преград

Преграда	Структура	Броня
Хрупкая	1	2
Пример: обычное стекло		
Дешёвый материал	2	4
Пример: гипсокартон, пластик, дверь, обычная шина		
Обычные материалы	4	6
Пример: мебель, пластборд, пуленепробиваемое стекло		
Крепкие материалы	6	8
Пример: дерево, дататерм, фонарный столб, сетка-рабица		
Укреплённые материалы	8	12
Пример: денсипласт, укреплённая дверь, бронестекло, кевларовая плита		
Строительные материалы	10	16
Пример: кирпич, пласткрит		
Крепкие строительные материалы	12	20
Пример: бетон, металлическая балка		
Бронированные материалы	14	24
Пример: железобетон		
Защитные материалы	16+	32+
Пример: бункер		

Примените оставшееся ЗУ как повреждение преграды. Если количество клеток урона больше или равно рейтингу Структуры преграды, атака пробивает дыру в конструкции. Размер отверстия равен одному квадратному метру на рейтинг Структуры. Например, нанёсшая 30 очков урона атака пробивает в преграде со Структурой 15 отверстие размером в 2 м2.

Пробивание Оружия

Если вы в первую очередь используете против преграды пробивающее оружие вроде огнестрельного или заострённого меча, то преграда получает 1 клетку повреждения без сопротивления (или на усмотрение МИ вообще без повреждения), позволяя остальным следовать за ней. Когда несколько пуль попадает в преграду повреждения увеличиваются на 2 клетки за 3 пули, на 3 за 6 пуль и на 4 за 10. Вычтите их из урона цели позади преграды. Это верно только для того оружия чьё модифицированное ЗУ превышает Броню преграды. Как сказано выше, если модифицированное ЗУ ниже Брони урон не наносится.

Повреждение Преград

Оружие	Модификатор ЗУ
Рукопашное или без оружия	Без изменений
Метательное или пули	см. Пробивание Оружия
Взрывчатка в контакте с преградой	Базовое ЗУ x2
Противотанковая ракета	Базовое ЗУ x2
Боевое заклинание	Без изменений

Пример

Повреждение преграды

Вомбат и Кастер вспугнули пару охранников Ренраку, которые сбежали в лабораторию и захлопнули за собой дверь. Ни один из бегущих не особо умеет управляться с замками, так что они решают открыть дверь более динамичным способом.

Защитная дверь сделана из укреплённых материалов и имеет размер 1 на 2 метра (Структура 8, Броня 12, 16 клеток на Счётчике Состояния двери).

Вомбат достаёт свой верный АК-97, переключает на полный автомат и начинает обстреливать дверь и стену. Базовый урон АК равен 9Ф, а Вомбат набирает 6 успехов (хотя он и ограничен Точностью АК 5). Это даёт модифицированное Значение Урона в 14Ф (базовый 9 + 5 чистых успехов). Поскольку модифицированное Значение Урона выше Брони, а ссылка на правило **Пробивание Оружия** указывает на то, что преграде наносится 1 клетка урона, а основной урон идёт дальше, заставляя охранников искать укрытия, поскольку по лаборатории начинают носиться пули.

Кастер считает, что стрелять в дверь бесполезно и решает вышибить дверь заклинанием Раскол. Кастер прикладывает руку к двери и колдует. Он знает, что дело не из лёгких и вкладывает в заклинание максимальную Мощь 12. Костер набирает удивительные 10 чистых успехов и сверившись с таблицей Повреждение Преград узнаёт, что боевые заклинания работают против преград как обычно. Он попадает в дверь с 10 клетками урона (а учитывая урон от пуль всего 11) и МИ решает, что дверь порвалась, оставив после себя только верхнюю и нижнюю часть, висящую на петлях. Путь не совсем чист, но бегущие хоть могут увидеть противника.

Пример

Стрельба сквозь преграду

Вомбат перезаряжает свой Арес Лайт Фаер 70 присев за бетонный блок. Громила-безопасник Ареса предполагает, где спрятался Вомбат и стреляет туда из Дефинса Т-250. Учитывая штраф за Огонь Вслепую у стрелка есть только 4 кубика, но он набирает 2 успеха.

Поскольку Вомбат в укрытии, первый удар принимает преграда. Базовый урон равен 9Ф, плюс 2 за чистые успехи, всего 11Ф. Это значительно меньше чем рейтинг Брони бетона, 20, так что выстрел бесполезен.

Позже, когда Вомбат останавливается на передышку за защищённой дверью (Броня 12). Громила стреляет и набирает 3 успеха (громиле везёт). Модифицированное ЗУ атаки равно 12Ф, т.е. равно Броне 12, так что выстрел пробивает. Дверь получает 1 клетку повреждений, а 11Ф достаётся Вомбату.

Тело как преграда

Можно использовать тело, живое или мёртвое, как укрытие или преграду. В таком случае используйте Тело вместо Структуры. Броня действует как обычно. Примените повреждения сначала к телу, а только потом к цели. Также следует отметить трудность использования тела как щита, поскольку оно обычно тяжёлое и неэргономичное. Примените к Ловкости и Реакции штраф равный разнице между используемым в качестве щита Телом и Силой носителя такого щита.

Техника

Сражения Техники

Транспорт в мире *Shadowrun* представлен очень широко, но у всех его видов есть одна общая функция — удобная транспортировка. В контексте бегущих в тенях Шестого Мира транспортные средства являются захватывающим элементом, могущим использоваться для углубления сцены или дать контекст захватывающей и опасной погоне. Когда сцена сосредоточена на транспортных средствах, скорость выходит на первый план. Машины двигаются быстро, ситуация меняется также резво, а значит и правила не должны тормозить. Так что правила транспортных средств в *Shadowrun* сосредоточены на быстром разрешении сцен.

Характеристики техники

Техника в *Shadowrun* обладает рядом характеристик, предопределяющих её внутриигровые возможности.

Управляемость, отображает манёвренность и динамичность машины. Она служит пределом проверок техники тогда, когда наиболее важна манёвренность.

Скорость, это максимально возможная для машины скорость. Она служит пределом проверок техники тогда, когда наиболее важна прямолинейная скорость.

Ускорение, определяет, насколько быстро машина может изменить свою текущую скорость и сократить дистанцию между собой и другой движущейся целью. Значение характеристики представляет собой максимальное количество Категорий Дальности на которое машина может передвинуться за один Боевой Ход.

Тело, есть сочетание структурной целостности машины, её размера и устойчивости к повреждениям. Как правило, большие транспортные средства имеют больший объём, что понижает риск фатального попадания. Тело используется как часть набора кубиков в проверках сопротивления повреждениям, так же как и у метачеловеческих персонажей.

Броня, отображает «крепость» машины, шанса функционировать при попадании. Это не обязательно бронеплиты, а скорее структурную прочность и устойчивость выдерживающую получаемый урон. Броня (вместе с Телом) формирует набор кубиков на сопротивление повреждениям.

Пилот, данная характеристика определяет возможности встроенной компьютерной системы управления, которой оснащёны все транспортные средства Шестого Мира. Если машина не управляется метачеловеком лично, Пилот используется в качестве всех Ментальных атрибутов и Реакции при любых проверках транспорта.

Сенсор, определяет возможности всех устройств сбора информации и обнаружения которыми оснащёны все транспортные средства Шестого Мира. Сенсор служит пределом для Проницательности и других проверок обнаружения использующих системы машины.

Поскольку большинство транспортных средств крепче большинства металюдей, их **Счётчик Состояния** равен 12 плюс половина Тела (с округлением вверх), они игнорируют Оглушающий урон (хотя основанные на электричестве атаки считаются для машин причиняющими Физический урон), а любая атака модифицированный ЗУ которой ниже Брони ничего не делает.

Дроны же, значительно отличаются и их Счётчик Состояния равен 6 плюс половина Тела.

Проверки техники

Когда персонаж ведёт машину в небоевых или повседневных ситуациях, проверок не требуется (хотя если персонаж Некомпетентный, будет веселуха). Однако персонажи в *Shadowrun* часто оказываются в опасных условиях, в том числе и связанных с техникой. В таких случая персонажу управляющему машиной предстоит совершить одну или несколько проверок Техники. Для этого персонаж совершает бросок Умение Вождения + Реакция [Управляемость]. Порог определяется сложностью задачи, т.е. МИ на основе таблицы Пороги Проверок Техники.

Кроме того, порог проверки Проверки техники изменяется местностью по которой движется машина. Примените к порогу модификатор из таблицы Модификаторы Местности.

Пороги Проверок Техники

Ситуация	Порог	Пример
Простая	1	Движение, обгон, резкая остановка, дрифт или некрутой поворот (меньше 75°)
Средняя	2	Избежание препятсятвия, лавирование в узком месте, резкий поворот (75-130°)
Трудная	3	Крутой поворот, “стопить” мотоцикл, вождение в нетипичных местах (молл), особо резкий поворот (больше 130°)
Крайняя	4+	Перепрыгивание через препятствия, прыжок на автомобиле совершённый таким образом, что перепрыгиваемый объект срывает прикреплённую к днищу машины бомбу.
Водитель впрыгнул с помощью Модуля Контроля	–рейтинг Модуля Контроля	Риггеру проще управлять машиной с помощью Модуля Контроля, поскольку он позволяет буквально чувствовать машину.

Модификаторы

Набор кубиков проверки Техники может быть модифицирован не только местностью, но и другими условиями, способными помешать пилоту делать свою работу.

Скорости техники

Когда дело доходит до путешествия из точки А в точку Б, максимальная скорость машины менее важна чем умение водителя, экономика, местные законы и интенсивность трафика между этими точками. Поэтому скорость на длинные дистанции указана довольно грубо, в целом для вида транспорта. Показания особо приблизительны для воздушного транспорта, но если МИ желает точности, он может использовать реальные эквиваленты максимальной и крейсерской скорости.

Пеший ход: Передвижение на дальние дистанции имеет две скорости: ходьба и марш. Ходьба именно ей и является и обеспечивает скорость около 5 километров в час. Путешествовать пешком можно в большинстве городских и сельских районов. В горах или пересечённой местности скорость колеблется от половины до четверти обычной. Марш быстрее, но утомляет. Удвойте скорость, но добавьте проверки Повреждений из-за **Усталости** (стр. 182).

Велосипед: Как ни странно путешествия на велосипеде не редки ни в центральных районах ни в пустошах больших городов. Велосипедист может выдать скорость до 25 километров в час, но обычно ограничен улицами и ровной местностью. Велосипед можно использовать и по бездорожью, но только с четвертью скорости. Длительная езда на велосипеде или езда по неровной или пересечённой местности может привести к **Усталости** (стр. 182).

Наземные машины: До изобретения ГридГайда наземное путешествие могло быть делом случая. Аварии, ремонты, бессистемные ограничения скорости и транспортные заторы делали путешествия более длительными чем ожидалось. С ГридГайдом, работающим в большинстве крупных городов и на основных магистралях, средняя скорость путешествия в городских условиях составляет около 80 км/ч, а в сельских условиях и на магистралях — 120 км/ч. Поскольку наземным машинам требуются дороги, маршруты можно просчитать по картам реального мира (Google Maps, Mapquest, TriPlanner, и т.д.).

Водные суда: От плотов до супер-носителей существует бесконечное разнообразие устройств для перемещения по воде. Суда на мускульной тяге, типа байдарок или каноэ, могут сделать на спокойной воде до 3 км/ч, но гребля против сильного течения медленнее в четыре раза, а по сильному течению — в четыре раза быстрее. Круизная скорость малых катеров до 25 км/ч, крупных — 65 км/ч, быстроходных катеров до 130 км/ч (специально сконструированные для скорости катера могут развивать круизную скорость до 200 км/ч). Яхты курсируют со скоростью около 60 км/ч, а более крупные корабли, например круизные суда, 35 км/ч. Наиболее важным фактором в водном путешествии является водоём на котором оно происходит. Реки редко текут прямо, так что дальность путешествия больше чем расстояние между точками на карте, на озёрах же, кроме самых маленьких, есть течение — МИ придётся решить, мешает ли оно бегущим или нет.

Винтокрылые аппараты: Вертолёты и самолёты с поворотным крылом обычно имеют преимущество прямого полёта. В среднем эти машины обеспечивают на открытой местности круизную скорость около 220 км/ч. В городской местности скорость падает до 140 км/ч, но расстояние по прежнему считается по прямой. В сельской местности скорость винтокрылого аппарата может возрасти до 300 км/ч. Ограничивающим фактором для винтокрылых машин является топливо.

Самолёты: Путешествие по воздуху можно разделить на три большие категории, к которым примыкает четвёртая, существующая только для определения минимального времени поездки. Три крупные категории включают: пропеллерные, малые самолёты и большие самолёты. Четвёртая категория включает полубалистиков и суборбиталов, но они собственно не летают — они направляют своё падение. Почти всем самолётам, за исключением способных к вертикальному взлёту и посадке, нужен аэродром или длинный участок ровной поверхности для взлёта или посадки. После взлёта они летят к цели напрямую. Пропеллерные самолёты среднем летят со скоростью 250 км/ч. На дальние дистанции небольшие самолёты летают со средней скоростью около 1000 км/ч. Большинство может развивать и большую скорость, но расходуют столько дорогого топлива что нерентабельны. Крупные самолёты, вроде коммерческих авиалайнеров, на длинные дистанции развивают среднюю скорость в 800 км/ч.

Пример

Техника и огонь на подавление

Поскольку огонь на подавление охватывает область, у него трудности с техникой и пассажирами в ней при тактическом бое и погонях. Подавляющий огонь может быть использован и воздействовать на всех пассажиров со следующими особенностями: все пассажиры получают бонус защиты от укрытия в машине, пассажиры выбравшие Залечь не избегают атаки, но прибавляют Броню машины при проверке Сопротивления Повреждениям. Кроме того, если урон оружия не превышает Броню машины — пассажиры в безопасности, также водитель может сделать проверку Реакции + Грань успех которой выведет всю машину (вместе с пассажирами) из области подавления.

Пилоту мешает Видимость

Вождение в тумане, густом дыме или во время сильного дождя может замедлить реакцию пилота на изменение ситуации. Примените соответствующий модификатор из колонки Видимость таблицы **Модификаторы Окружения** (стр. 186). Для техники эти модификаторы ослабляются и нейтрализуются так же как и для других обстоятельств.

Пилота ограничивает Освещение

Так же трудно водить и в темноте. Примените соответствующий модификатор из колонки Освещение таблицы **Модификаторы Окружения** (стр. 186). Для техники эти модификаторы ослабляются и нейтрализуются так же как и для других обстоятельств.

Пилот не осведомлён о ситуации

Если вы не знаете об опасности вы на неё и не отреагируете. Захваченный врасплох пилот не может совершать проверку Техники против тех, кто застал его врасплох.

Пилот ранен

Примените модификатор ран к проверкам Техники.

Пилотирование повреждённой машины

Сломанные машины плохо ездят. Примените модификатор урона как штраф к Управляемости.

Пилот использует ДР/ ВР

Если водитель при управлении использует Дополненную Реальность увеличьте предел любых проверок на 1, а если Реальность Виртуальная — на 2. Если водитель оснащён Модулем Контроля и впрыгнул в контролируемое транспортное средство, уменьшите порог проверок на рейтинг Модуля Контроля (до минимума в 1).

Аварии

В бою аварии должны быть редки и зрелищны. Они могут пощекотать нервы игроку, неуверенному в выживании своего персонажа или прибавить кинематографичности, когда выстрел на удачу отправляет тачку плохих парней в лету.

Аварии происходят во время совершения тарана (см. **Таран**, стр. 218) когда водитель едет встречным курсом и проваливает проверку техники или когда так говорит МИ. Мы знаем, это звучит несколько деспотично, но бой техники проходит быстро и изменчиво, ситуация меняется мгновенно и только МИ может знать когда машина врезается в стену, другой автомобиль или киборгизированного тролля с соответствующими повреждениями.

Аварии достаточно редки и хотя и являются впечатляющим зрелищем не подразумевают фатальных последствий. Когда машина попадает в аварию, любые пассажиры противостоять повреждениям равным Телу этой машины. Этому повреждению противостоят Тело + Броня - 6 БР. Если Тело (базовый урон) машины меньше Брони персонажа урон Оглушающий, если Тело машины равно или выше Брони персонажа урон Физический.

Модификаторы Местности

Местность	Модификаторы	Примеры
Открытая	0	Автострада, плоская равнина, открытое море, чистое небо
Пустая	+1	Крупная оживлённая улица, холмы, территория порта, внутригородское воздушное движение
Ограниченная	+2	Переулок, редколесье, скалистые горы, редкое движение, мелководье, интенсивное воздушное движение, бреющей полёт в трудной местности
Замкнутая	+4	Задворки, густой лес, крутой склон, интенсивное движение , трясина, речные пороги, полёт над улицей через город, полёт по извилистому каньону

Модификаторы Проверок Техники

Ситуация	Модификатор
Пилоту мешает Видимость	Сверьтесь с колонкой Видимость (стр. 185)
Пилота ограничивает Освещение	Сверьтесь с колонкой Освещение (стр. 185)
Пилот не осведомлён о ситуации	Проверка невозможна
Пилот ранен	–модификаторы ран
Пилотирование повреждённой машины	–(модификатор урона) Управляемость (минимум 1)
Пилот использует Дополненную Реальность (ДР)	+1 к Управляемости
Пилот использует Виртуальную Реальность (ВР)	+2 к Управляемости

Аварии также вызывают психические травмы. Любой попавший в аварию персонаж должен совершить проверку Самообладания (4), получая на свои проверки штраф равный количеству успехов, которого ему не хватило до порога, на такое же количество Боевых Ходов.

Сражения Техники

Тактический бой

В обычном тактическом бою машина рассматриваться как продолжение водителя. Это важно в том случае, когда бой носит смешанных характер, т.е. в нём участвуют и машины и пешие бойцы, например при высадке или стрельбе из машины. Движение основано на скорости движения (см. таблицу **Скорости движения**, стр. 216) машины, определяющей её рейтинг Скорости. Инициатива разрешается как обычно.

Скорости движения

Скорости движения техники несколько отличаются от таковых металюдей. Водитель может регулировать её одновременно с требуемым действием по контролю над машиной или во время её Фазы Действий, но выбирает скорость движения в начале каждого Боевого Хода вместо движения по Проходу Инициативы. Вопрос насколько быстро транспортное средство может менять скорость между Боевыми Ходами остаётся на усмотрение МИ.

Скорости движения

Атрибут Скорость	Скорость Шага (м/ход)	Скорость Бега (м/ход)
1	5	10
2	10	20
3	20	40
4	40	80
5	80	160
6	160	320
7	320	640
8	640	1,280
9	1,280	2,560
10	2,560	5,120

Действия

В каждом Боевом Ходу водитель должен потратить по крайней мере одно Сложное действие на управление машиной, или в конце Боевого Хода машина будет считаться неконтролируемой. Неконтролируемое транспортное средство является нестабильным; если персонаж находится в неконтролируемой машине, то он получает штраф к набору кубиков -2 на все действия. Если водитель не совершил проверку Техники для восстановления контроля над машиной происходит одно из двух. Первое: если у машины есть рейтинг Пилот, то срабатывает автопилот и совершая требуемое Сложное действие берёт управление на себя. В таком случае автопилот продолжает движение с учётом трафика. Или, если Пилот отключён или его и не было, то машина продолжает выполнять последнюю команду и не в состоянии защищаться от атак. Она не совершает никаких действий за исключением замедления, а если акселератор заблокирован, сохраняет скорость до тех пор, пока МИ не объявит об аварии. Машины контролируемые ГридГайдом или иной автонавигационной системы считаются концентрируемыми их Пилотами.

В большинстве случаев использование любых встроенных в машину устройств (датчиков, оружия и т.д.) требует Сложного действия. Хотя иногда необходимо только Свободное или Простое действие, например включение/выключение Сенсоров или КУД, ракетного вооружения и т.д.

Свободные действия

Изменить Режим Связанного Устройства

Водитель который ригнулся к машине или имеет с ней прямую нейронную связь может активировать или деактивировать различные бортовые системы, вроде сенсоров, КУД, оружия и прочего, в качестве Свободного действия. Также водитель может запросить информацию о положении, управлении, скорости, повреждениях и/или текущих командах машины.

Активированные сенсоры, КУД и системы РЭБ обновляют свой статус в начале следующей Фазы Действий, даже если у активировавшего их персонажа Значение Инициативы равно 0 и меньше, и действий он совершать не может.

Простые действия

Использовать сенсоры

Водитель или пассажир может использовать сенсоры для обнаружения или захвата цели.

Использование Простого Устройства

Это действие может быть использовано для ручной активации/дезактивации сенсоров, КУД/РЭБ, оружия и других бортовых систем.

Сложные действия

Контролировать машину

Это действие не универсально, оно лишь отражает усилия по удержанию контроля над машиной в течении Боевого Хода. Это действие может быть и не первым действием водителя в бою, но если оно не будет сделано, транспортное средство в конце Боевого Хода будет считаться неконтролируемым и может попасть в аварию или взято под контроль бортовым Пилотом.

Использовать оружие машины

Водитель или пассажир может вести огонь из бортового оружия.

Совершить проверку Техники

На совершение манёвра требующего проверки Техники водитель тратит Сложное действие. Провал проверки Техники может привести машину в неконтролируемое состояние или потребовать другой проверки Техники уже для избежания аварии. Глюк на проверке Техники почти всегда приводит к аварии. Критический глюк — всегда.

Таран

Если водитель хочет наехать (в прямом смысле) на кого-то или что-то, это считается атакой ближнего боя. Цель должна находиться от машины на расстоянии Шага или Бега машины (если водителю нужно прибегнуть к бегу, он получает штраф в -3 кубика). Для атаки водитель совершает бросок Умения Вождения + Реакция. Если цель пешком, она совершает бросок Реакции + Интуиция, если за рулём другого транспортного средства — Реакции + Интуиция [Управляемость]. Пешеход может использовать Прерывающее действие **Плотная Оборона** (стр. 203) или **Уворот** (стр. 203), но не **Блок** и не **Парирование**. Если водитель набирает больше успехов — цель протаранена. Совершите проверку Сопротивления Повреждениям как обычно. Базовое Значение Урона от атаки определяется Телом и скоростью машины, как указано в таблице Урон от Тарана. Протаранная машина сопротивляется только половине этого урона (округляется вверх). Персонажи сопротивляются урону броском Тело + Броня - 6 БР.

В случае успешного тарана водитель должен сделать дополнительную проверку Техники для сохранения контроля над машиной. Порог таранящего водителя — 2, того кого протаранили — 3. Если водитель проверку провалил — его машина считается неконтролируемой и не может совершать действия до восстановления контроля.

Урон от Тарана

Скорость (м/ход)	Значение Урона
1-10	Тело / 2
11-50	Тело
51-200	Тело x2
201-300	Тело x3
301-500	Тело x5
501+	Тело x10

Погоня

Когда бой включает две и более находящихся на движущихся машинах команды, вместо обычных правил боя используются правила Погони. В движении ситуация меняется чрезвычайно быстро, с постоянно меняющимся расположением и скоростью машин. Для отображения этого правила Погони отображают передвижения более абстрактно, позволяя сохранить динамику и сфокусироваться на собственно погоне. Боевой Ход имеет следующие стадии:

1) Определите Условия Погони этого Боевого Хода.
2) Установите Дальности Погони для участвующих машин.
3) Совершите броски инициативы для всех персонажей.
4) Проведите действия в порядке Инициативы. Водители могут совершать Действия Погони или обычные боевые действия, пассажиры — только обычные боевые действия.

Дальности Погони

Расстояние между машинами (или группами машин) в условиях Погони измеряется в **Дальностях Погони**. Дальности Погони определяют не точную или постоянную дистанцию, а скорее общее представление о взаимном положении в группе которое может меняться ежесекундно. Дальности отслеживаются относительно других машин, но если машинам нужно координировать свои действия или иным образом действовать вместе их можно сгруппировать, при этом предполагается, что для более быстрого разрешения они действуют в одной дальности. При совершении проверки на Смену Дальности для таких образом сгруппированных машин одна из машин должна быть объявлена лидером группы.

Если четыре Дальности Погони для каждого окружения, все они перечислены в таблице **Дальности Погони**, стр. 218.

Дальности Погони

Дальность	Прим. Дистанция Скоростного Окружения (м)	Прим. Дистанция Маневренного Окружения (м)
Ближняя	0-10	0-5
Средняя	11-50	6-20
Дальняя	51-150	21-80
Экстремальная	151-300	81-150

Бой на воде и в воздухе

Представленные здесь правила относятся в первую очередь к воздушному, водному и наземному бою близкому по масштабам к обычному носимому оружию. Воздушные и крупномасштабные морские сражения будут рассматриваться в других книгах; хотя чаще всего действия будут сосредоточены на бегущих в тени и действиях в масштабе улиц.

Если же вам по настоящему нужны крупномасштабные сражения и сверхдальняя дистанция стрельбы, используйте эти правила и расширьте диапазоны до дальности штурмовых орудий и ракет. Не забудьте убедиться, что все участники понимают опасность тарана на высоте 5 километров (обычно про это как-то забывают).

Определение Окружения Погони

Окружение Погони определяет условия в которой проходит погоня в данном Боевом Ходу. МИ определяет, когда окружение изменилось. Окружение Погони может быть Скоростным и Маневренным.

Скоростное Окружение предполагает ситуацию, в которой движение транспорта существенно не ограничено, соответственно требования к манёвренности меньше, а скорость весьма велика. Это может быть важным шоссе, открытой водой, чистым полем и свободным небом. В данном Окружении маневренность машины менее важна чем чистая скорость. Также эта среда предполагает очень длинное поле зрения (особенно на воде или в воздухе), так что убегающий может оторваться более 300 метров, но всё ещё оставаться в зоне видимости преследователей.

Маневренное Окружение указывает на то, пространство ограничено и скорость рефлексов и маневренность важнее скорости. В данном окружении максимальная скорость почти никогда не играет. Типичными примерами данного окружения являются извилистые жилые улицы, гористые предгорья и каньоны, переполненная гавань или полёт на уровне городских улиц. Также сложность среды учитывается при назначении модификаторов действиям пассажиров, поскольку пешеходы, транспорт, здания и прочее может помешать сделать чистый выстрел.

Действия Погони

В свой ход водитель может совершить любое из следующих действий, при условии что цель находиться в Дальности Погони указанной в описании. Все Действия Погони — Сложные.

Догнать/Оторваться
(любая Дальность)

Этим действием транспортное средство может уменьшить или сократить дистанцию. За это действие машина может изменить столько Категорий Дальности каково его Ускорение. Водитель совершает проверку Реакции + Умение Вождения [Скорость или Управляемость] (порог манёвра). За каждый чистый успех машина может переместиться на одну Категорию Дальности ближе или дальше по отношению к противнику. Если это действие выводит машину за предел Экстремальной дистанции, противник может сделать проверку Реакции + Умение Вождения [Скорость или Управляемость] (порог манёвра), успех позволит удержать его в поле зрения.

Подрезать
(только Ближняя Дальность)

Это действие позволит машине совершить неожиданный манёвр, подрезающий вражеское транспортное средство и провоцирующий его к аварии. Совершите Встречную проверку Реакции + Умение Вождения [Управляемость]. Если выигрывает атакующая машина, целевая должна немедленно, для избежания аварии, совершить проверку Техники, порог корой равен набранным атакующим чистым успехам.

Таран
(только Ближняя Дальность)

Действующая машины пытается протаранить целевую. Совершите Встречную проверку Реакции + Умение Вождения [Скорость или Управляемость]. Если Таран происходит в Скоростном Окружении в качестве предела используйте Скорость, а если в Манёвренном — Управляемость. Если идущая на таран машина набирает больше успехов — таран удался. Цель Тарана получает урон равный Телу таранящей машины + чистые успехи. Совершившая Таран машина получает урон равный половине своего Тела.

Совершить Трюк
(любая Дальность)

Машина может попытаться в последний момент свернуть на съезд, сделать резкий разворот в переулке, проскользнуть сквозь плотный трафик или любое другое автобезумие, способное, на взгляд водителя, затруднить преследование. При совершении этого действия МИ устанавливает порог на основе окружения, сложности манёвра и местности погони (см. таблицы **Пороги Проверок Техники** и **Модификаторы Местности**, стр. 215). Водитель совершает проверку Реакции + Умение Вождения [Скорость или Управляемость]. Если действие происходит в **Скоростном Окружении** в качестве предела используйте Скорость, а если в **Манёвренном** — Управляемость. Если проверка провалена, машина выходит из под контроля и может попасть в аварию (что чревато повреждениями машины и пассажиров (см. Аварии, стр. 215)), замедлиться (т.е. уменьшить Дальность Погони) или пострадать иным, сочтённым МИ уместным, способом.

Если порог достигнут или превышен, манёвр успешен и все преследующие машины должны немедленно совершить, для сохранения дальности преследования, проверку Техники с тем же порогом. Если какой нибудь машине это не удаётся, она отстает на одну Категорию Дальности Погони; если преследователь уже был на Экстремальной Дальности, преследуемому удаётся скрыться. После этого МИ определит, смог ли преследователь снова взять след.

Действия пассажиров

Во время Погони пассажиры могут совершать отдельные действия. Однако, атаковать, любым способом, цель вне машины при её непредсказуемом маневрировании на высокой скорости очень сложно. Так что если вы атакуете цель за пределами вашей машины из установленного на машине оружия, вы получает штраф -2 ко всем броскам атаки.

Атака машин

Когда в бою машину атакуют водитель в качестве защитной части Встречной проверки совершает бросок Реакции + Интуиция. Дроны — Пилота + Автософт [Управляемость]. За подробностями о проверках при впрыгивании можете обратиться к разделу Риггинг и Вы на странице 288.

Повреждение машин

Каждый раз когда транспортное средство получает урон, оно сопротивляется ему броском Тела + Броня. Если модифицированное ЗУ атаки меньше модифицированной Брони машины — повреждения не наносятся. Обратите внимание, что многие машины имеют большой рейтинг Тела, МИ рекомендуется для упрощения проверок использовать правило успехи-в-обмен-на-кубики (4 кубика на 1 успех). При таком курсе ваш обычный танк автоматически получает на проверке Тела 4 успеха, так что если вам не нужно более 4 успехов кубики можно и не бросать.

Манёвр уклонения (защита)

Атакуемая машина может потратить Свободное действие на манёвр уклонения — Плотную оборону (стр. 203) для транспорта. Таким образом машина уменьшает своё Значение Инициативы на 10 и добавляет к набору кубиков для уклонения от атаки свой рейтинг Интуиции. Манёвр уклонения не может использоваться для защиты от Тарана.

Прицельные Выстрелы в транспорт

Прицельные выстрелы по машинам рассчитываются по обычным правилам **Прицельных Выстрелов** со страницы 208. Однако при успешном прицельном выстреле у стрелка есть другой вариант. Атакующий может выбрать конкретный узел транспортного средства, например, окна, сенсоры, шины и т.д., и уничтожить его. МИ определит эффект основываясь на ЗУ. В большинстве случаев узел будет просто уничтожен. Разрушение шины накладывает штраф к набору кубиков на проверки Техники -2. Обратите внимание, что атакующий стреляет в машину, а не в пассажира (см. правила выцеливания пассажиров ниже в разделе **Урон и Пассажиры**).

Урон и Пассажиры

Атаки должны заранее иметь целью либо пассажиров (и тогда они не затрагивают машину) либо машину (и тогда они не затрагивают пассажиров). Исключения: таран, огонь на подавление и воздействующее на область оружие, вроде гранат и ракет, данные виды оружия воздействуют и на машину и на пассажиров.

Если атака предназначена пассажирам, совершите нормальную проверку Атаки, но пассажиры считаются находящимися в Хорошем Укрытии (это в дополнении к модификатору +3 за нахождение внутри движущейся машины, кроме того в зависимости от ситуации может быть применён модификатор за Огонь Вслепую). Пассажиры пытающиеся защититься от атаки находясь внутри движущейся машины получают на штраф -2 на проверку Защиты, ведь внутри слишком тесно. Кроме того, пассажиры добавляют к любой своей личной броне Броню машины.

В случае тарана, огня на подавление, дробовиков и площадных атак, урон получают в равной мере и машина и пассажиры.

Лечение

Итак, вас подстрелили, укололи, подожгли, ударили током, подорвали и порезали, так что вы желаете прикинуть варианты как вернуться обратно на улицы и продолжить зашибать нюйены. Все способы для этого вы найдёте здесь.

Обычное и магическое лечение: совместная работа

Магическое исцеление, первая помощь, медицина и все остальные методы лечения ран действуют очень разными путями, не всегда совместимыми друг с другом.

Первая Помощи и заклинание Исцеление исцеляют раны непосредственно, в виде восстановленных клеток урона, и применяются для конкретного набора ран только один раз. Кроме того, Первая Помощь не может применяться сразу после заклинания Исцеление, хотя обратная последовательность работает.

Медицина не лечит раны напрямую, но даёт бонус к проверкам Восстановления.

Для максимизации эффекта имеющая доступ к магии команда ДокФургона действует в соответствии со своей Стандартной Рабочей Процедурой (СРП). В полевых условиях Первая Помощь, затем заклинание Исцеление, а по прибытии в стационар — искушенный в Медицине врач. Эта процедура доказала свою высокую эффективность, помогая выхаживать даже самых тяжёлых клиентов.

Первая Помощь

Персонаж с умением Первая Помощь может немедленно попробовать удалить травмы от ран (Оглушающих или Физических). Первая Помощь может быть использована только если у вас есть аптечка (даже без расходников) и только в течении 1 часа после ранения. Совершите бросок Первая Помощь + Логика

Пример

Сэр Риг-а-Лот остановился у Стафер Снака подзаправиться несколькими СойКранчами, как на него набросилась небольшая шайка Церберов с 405-ой, ищущих лёгкую мишень, и загнала его в риггерский кокон. Прежде чем Сэр Риг-а-Лот смог вернуться в фургон и активировать защитную систему, его серьёзно зацепили.

К счастью для него шум разбудил Фул Дека, дремавшего в задней части фургона. Автоматическая система защиты не сможет удерживать Церберов вечно, но может дать декеру время использовать свою специализацию Боевые Раны. Интересно, сможет ли он вернуть Сэра Риг-а-Лота в строй прежде чем бандиты догадаются бросить в фургон взрывчатку.

Фул Дек вытаскивает самую лучшую, оснащённую беспроводным модулем, аптечку, Эскулап от ДокФургона, и тратит Сложное действие на подключение её к раненому товарищу. После установки аптечки Фул Дек тратит другое Сложное действие на совершение броска Первая Помощь 1 + специализация Боевые Раны 2 + Логика 5 + рейтинг аптечки 6 — плохие условия 2, всего 12 кубиков при Метальном пределе 5 + рейтинг аптечки 6, всего 11. На броске 12 кубиков выпадает 6, 6, 6, 5, 5, 5, 4, 4, 3, 2, 1, 1, т.е. 6 успехов. Благодаря своей фантастической аптечке Фул Дек обходит свой предел и может использовать все 6 успехов. Он сравнивает свои 6 успехов с порогом проверки 2, получая 4 чистых успеха на лечение повреждений. Исцеление 4 клеток урона требует 4 Боевых Ходов. Будем надеяться, что бандиты дадут 12 секунд.

[Ментальный] (2), применяя нужные модификаторы из таблицы Модификаторы Лечения. (Если персонаж применяет Первую Помощь на себя или других, также применяет к проверке свой модификатор ран). Каждый чистый успех удаляет 1 клетку повреждений; если объект лечения носит любой тип брони закрывающей всё тело, уменьшите чистый эффект вдвое (с округлением вверх), поскольку тяжело лечить сквозь броню.

Критический глюк при проверке Первой Помощи увеличивает урон на 1к3 (1к6/2) клеток. Максимальный исправляемый Первой Помощью урон равен рейтингу этого умения. Первая Помощь может быть применена к набору ран персонажа только один раз и не может применяться, если персонаж был исцелён магически.

Использование Первой Помощи в бою это Сложное действие, и занимает столько Боевых Ходов, сколько клеток урона персонаж вылечил. Это значит, что оказывающий Первую Помощь персонаж должен потратить одно Сложное действие за Боевой Ход на это умение, а остальные свои Фазы Действий может тратить на своё усмотрение.

Также Первая Помощь может быть применена для простой диагностики состояния здоровья персонажа, тяжести полученных ран или других недугов. МИ устанавливает порог в зависимости от здоровья персонажа или полученную информацию в зависимости от набранных чистых успехов.

Пример

У Фул Дека была адская ночь. Прошла она между ЛЬДом взламываемого узла Мицушимы и диким ИИ, решившим сделать хакера путём домой, так что досталось декеру сильно. Фул Дек получил 7 клеток Оглушающего и 4 Физического урона за ночь. Работал он удалённо, потратил все расходники аптечки и помочь ему было некому.

Сначала Фул Дек исцеляет Оглушающий урон — ложится и балует себя хорошим, шестичасовым сном. Декер совершает бросок Тело 2 + Сила Воли 4 и получает 6, 5, 4, 3, 3, 2, т.е. 2 успеха. Это позволяет исцелить за первый час 2 клетки Оглушающего урона. Он продолжает делать это каждый час и получает за последующие 4 часа 1, 1, 2, и 3 успеха. Весь Оглушающий урон исцеляется где-то на двадцатой минуте пятого часа сна.

Теперь Фул Дек приступает к исцелению Физического урона. Он решает остаться дома, развалиться на диване и заказать еду на дом. Фул Дек совершает бросок Тело x2 один раз в день. В первые пять дней его успехи таковы: 1, 0, 0, 2 (глюк удваивает время лечения) и 0 (критический глюк) успехов. Глюк означает, что вместо одного дня на исцеления требуется два, так что на данный момент Фул Дек вылечил 3 клетки Физического урона за 6 дней. После этого МИ останавливает броски и смотрит насколько поранил Фул Дека критический глюк. МИ совершает бросок 1к3 и получает 2, добавив 2 клетки урона и вернув Фул Дека до 3 клеток Физического урона. Продолжая лечиться Фул Дек продолжает броски и получает 0, 1 (глюк), 0, 1, 0, 0, и 1 (глюк) успех. Каждый глюк считается за 2 дня, увеличивая время реабилитации Фул Дека на 9 дней. Но в конце концов его тело восстанавливается и через 15 дней после адской ночи Фул Дек полностью оправился и может вернуться на улицы.

Естественное восстановление

Что Оглушающий, что Физический урон можно лечить естественным путём, хоть и с разной скоростью. Медицинская помощь может ускорить этот процесс. В обоих случаях заживление ран идёт как Длительная проверка. Успехи каждой проверки должны быть записаны отдельно, на случай прерывания проверки, так персонажи и МИ будут знать, сколько урона было вылечено на каждый момент.

Естественное восстановление может быть ускорено использованием аптечек и дронами-автодоками.

Оглушающий урон

Совершите Длительную проверку Тела + Сила Воли (1 час). Для лечения персонаж должен отдыхать в течении всего этого часа (принудительный сон и беспамятство тоже пойдут). Каждый успех излечивает 1 клетку Оглушающего урона.

Физический урон

Совершите Длительную проверку Тела x2 (1 день). Для лечения персонаж должен отдыхать в течении всего этого дня (принудительный сон и беспамятство тоже пойдут). Каждый успех излечивает 1 клетку Физического урона. Отдых не может восстановить Физический урон пока у персонажа есть Оглушающий; в первую очередь должен быть вылечен Оглушающий урон.

Лечение и глюки

Глюк при проверке лечения (Оглушающего или Физического) удваивает время отдыха (урон всё равно излечится, но времени потребуется больше). Критический глюк увеличивает урон на 1к3 (1к6/2) клетки в дополнение к удвоению времени отдыха.

Медицина

Персонажи с умением Медицина может уменьшить время заживления ран. Персонаж совершает проверку Медицины + Логика [Ментальный], применяя любые подходящие модификаторы, в том числе за раны, если персонаж применяет умение для исцеления собственных ран. Каждый успех даёт +1 кубик любому совершающему проверку исцеления во время отдыха пока персонаж, совершивший проверку Медицины, тратит некоторое время на уход за раненым персонажем. Для получения бонуса при лечении Физических ран требуется уход не менее 30 минут в день. Для Оглушающих — не менее 10 минут в час.

Медицина может применяться к одному набору ран только один раз, но может применяться после Первой Помощи и/или лечебной магии. Дополнительный урон считается новым набором ран. Медицину можно использовать для диагностики состояния таким же образом как и Первую Помощь.

Медицину нельзя использовать в бою.

Аптечки и автодоки

Возможности современных **аптечек** (стр. 495) и **дронов-автодоков** соперничают с умениями квалифицированных фельдшеров. Они являются ценными помощниками при диагностике и лечении, также их можно подключить к пациенту и они будут лечить самостоятельно.

Использование аптечки/автодока в бою является трудной задачей. Во первых, персонаж должен потратить Сложное действие на их использование. После размещения устройства он получает бонус к набору кубиков на лечение персонажа равный рейтингу аптечки (если у неё есть беспроводной модуль) или, в случае автодока, рейтингу автософта Первой Помощи или Медицины. Если персонаже нет такого умения, он всё ещё может использовать Первую Помощь с помощью своего атрибута Интуиция -1 и рейтингом устройства вместо своего умения Первая Помощь.

Если беспроводная аптечка просто подключена к пациенту и оставлена без присмотра, для проверок просто используйте рейтинг устройства x2.

Аптечки и автодоки могут удалённо управляться через Матрицу или по беспроводному каналу.

Модификаторы Лечения

Ситуация	Модификатор
Хорошие условия (стерилизованное медицинское помещение)	+0
Типичные условия (под крышей)	–1
Скверные условия (улица или поле)	–2
Плохие условия (бой, плохая погода, болото)	–3
Ужасные условия (огонь, сильный шторм)	–4
Нет медицинских средств	–3
Импровизированные медицинские средства	–1
Беспроводная аптечка/автодок	+Рейтинг
Дистанционное лечение через аптечку/автодок	–2
Помощь	Как Командная проверка (стр. 51)
Неконтактный больной	–2
Пациент Пробуждённый или Возвышенный	–2
У пациента есть имплантаты	–1 за каждых полных 2 потерянных очка Сущности

Пример

Вомбат снова ранен и Доктору Лав снова требуется подлатать быкооленя. Доктор Лав получает пациента удобно устроившегося на кровати Мотеля 666 в Редмонде. Это не лучший вариант (состояние -2), но Доктор Лав подключает к Вомбату беспроводную аптечку Святая Заплатка 4000, также у него если врачебные инструменты.

Доктор Лав совершает бросок Медицина 4 + Логика 4 + рейтинг аптечки 4 — условия 2, всего 10 кубиков, также рейтинг аптечки прибавляется к его Ментальному пределу 6, организуя предел проверки 10. Его результаты 6, 6, 5, 5, 5, 5, 4, 3, 2, 1, т.е. 6 успехов.

За каждый день лечения Вомбата, если Доктор Лав уделяет ему не менее 30 минут в день, Вомбат получает к своему броску естественного восстановления Тело x2 бонус +6. Если Доктор Лав не уделил ему 30 минут — в этот день Вомбат не получает бонус.

Если Доктор Лав оставит за себя аптечку и уйдёт, МИ придётся делать бросок исключительно рейтинга аптечки, но в таком случае набор кубиков будет равен 6 ((рейтинг аптечки 4) x2 — условия 2), а глюк не прибавит здоровья Вомбату.

Магическое лечение

Заклинание Исцеление можно использовать для лечения физических ран. Каждый успех проверки Заклинательства излечивает 1 клетку Физического урона (до максимума равного Мощи заклинания, см. **Лечение**, 220). Волшебство не может исцелить последствия магического Истощения.

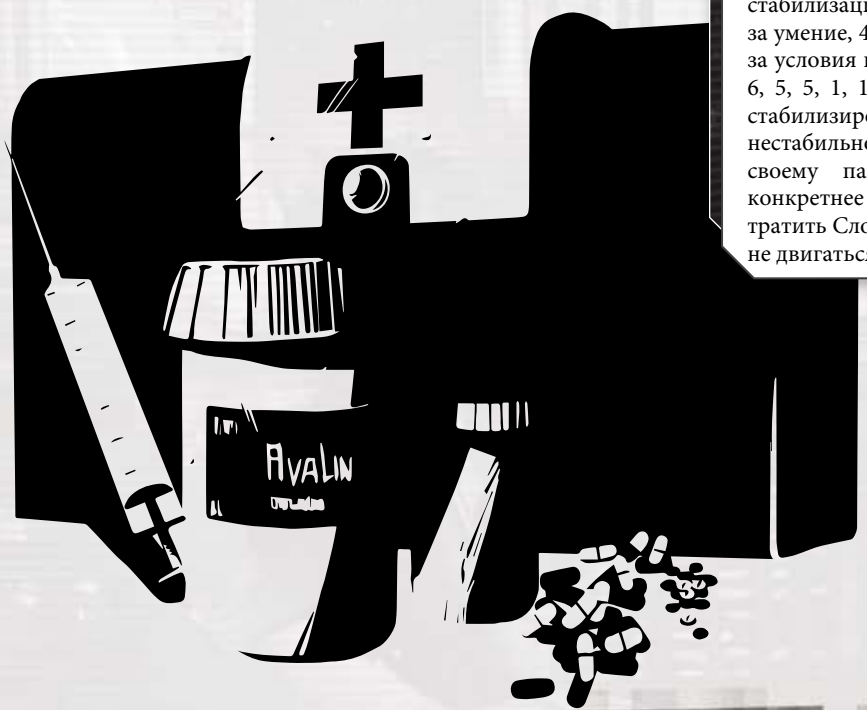
Переполнение Физического урона

Персонажи чей Счётчик Физического Состояния переполнен (см. **Превышение Счётчика Состояния**, стр. 224) могут умереть, если не получат надлежащей медицинской помощи. Если переполненный урон больше (Тело) клеток, то всё, вы мертвы — время подвести итог и отправляться на встречу с Джонсоном на Небесах в Большой Бар Бегущих В Тени.

Стабилизация

Если состояние персонажа не стабилизировано, он получает дополнительную клетку урона, от кровопотери, шока и других осложнений, каждые (Тело) минут. Для стабилизации раненого персонажа необходима проверка Первой Помощи + Логика [Ментальный](3) или Медицины + Логика [Ментальный](3), с применением требуемых модификаторов. Для этой цели также могут использоваться аптечки и автодоки. В случае успеха раненый пациент стабилизируется и больше не получает дополнительный урон. Если проверка провалена — персонаж получает дополнительный урон пока не умрёт. Дополнительные проверки стабилизации возможны, но получают кумулятивный штраф -2.

Заклинание **Стабилизировать** (стр. 315) может использоваться для стабилизации раненого персонажа, в отличии от заклинания **Исцеление** (стр. 314). После стабилизации персонажа Первая Помощь, Медицина и/или магическое лечение применяются как обычно.



Пример

Только что Вомбат вступил в спор с неправильной стороны от дула штурмовой пушки Барс и не слишком удачно. Пушка ударила на 14 клеток урона, заполнив все 11 клеток Счётчика Физического Состояния и дав 3 клетки переполнения повреждений. Тело Вомбата равно 4, так что у него есть 4 клетки переполнения повреждений и дополнительный урон он получает каждые 4 минуты.

Перестрелка вышла довольно бурной, помощи ждать долго и часики оставшейся жизни Вомбата тикают без остановки! После 7 Боевых Ходов Доктор Лав наконец то добирается до Вомбата и начинает стабилизацию.

У Доктора Лав имеется Первая Помощь 4 и Логика 4. За время битвы врач получил 4 клетки Оглушающего урона о гелевых патронов, т.е. модификатор ран -1. МИ определяет условия операции (улица в Пустошах) как плохие (-3), накладывающие штраф на набор кубиков Доктора Лав.

Врач совершает бросок 4 кубиков (4 + 4 – 1 – 3 = 4), получая результат 6, 4, 3, 1, т.е. 1 успех. Это меньше необходимого для стабилизации Вомбата порога 3.

Понимая сложность ситуации, Доктор Лав считает, что ему нужна помощь. Он тратит свою следующую Фазу Действий на Подготовку Предмета и достаёт свою верную аптечку Святая Заплатка 4000 (рейтинг 4).

Затем, в первой Фазе Действий Доктор Лав совершает действие Применить Сложный Предмет, а во второй повторяет попытку стабилизации. На сей раз его набор кубиков 6: 4 за умение, 4 за Логику, 4 за аптечку, -1 за раны, -2 за условия и -2 за вторую попытку. Его результат 6, 5, 5, 1, 1, 1, т.е. 3 успеха, но и глюк. Вомбат стабилизирован, но МИ определяет, что ранение нестабильно и Доктору Лав нужно уделять своему пациенту повышенное внимание, а конкретнее - каждый Боевой Ход этого боя тратить Сложное действие на заботу о пациенте и не двигаться.

Крыши и радуги

BY STEVEN 'BULL' RATKOVICH

Матрица

Каждый день мы используем её читая письма, оплачивая счёта, общаясь с близкими. Она приглядывает за нашими деньгами, решает наши проблемы, управляет транспортными потоками. Миллиарды людей, от голодающей семье в Редмонде, до генерального директора в Нью-Токио, пользуются ей ежедневно. Матрица, цифровой мир воплощённый в волоконно-оптических кабелях, сетях и таком количестве данных и вычислительной мощности какую никогда не видела наша планета. Существующая сегодня запись может быть сломана завтра.

Матрицей пользуются все. Многие бегущие пользуются снаряжением подключенным к Матрице, но даже не знают об этом. Смартлинки используют её для получения данных об обстановке и траектории огня, аптечки подключаются к медицинским базам данных ради анализа и диагностики травм, а потом назначения лечения, одежа и броня для обнаружения износа. И напоминания о необходимости посетить прачечную.

Некоторые бегущие хотят большего, чем простое применение собранной информации. Они пользуются Матрицей как инструментом и оружием. Они скользят сквозь неё, изгибая её по своей воле, заставляют её кружится и вращаться в желаемом ритме. Такие бегущие зовутся **хакерами**. В зависимости от природы взаимодействия с Матрицей, они разделяются на два типа: **декеров**, использующих для доступа к недрам Матрицы кибердеки, и **техномантов**, благодаря своим странным способностям входящих в Матрицу без помощи техники.

Хакеры весьма важны для команды бегущих. Они открывают запертые двери, заглушают сигналы тревоги, отменяют вызовы охраны, выискивают спрятанные данные, контролируют снаряжение товарищей, выслеживают невидимые для других вещи и удерживают противников подальше от места бега. В драке они могут взять под контроль или уничтожить оружие и снаряжение противника.

Хакеры важны и для защиты. Половина умелых команд в мире имеет своего хакера и если такого специалиста у вас нет, вы становитесь уязвимы ко всему электронному и рукотворному хаосу который только захотят на вас обрушить. Подсказка: быть уязвимым — больно.

Беспроводной мир

Парадокс Матрицы: для становления хакером-асом нужно её понимать, но никто по настоящему не понимает. Как и во многих других занятиях надо знать и уметь больше чем оппонент. Перейдём к обзору Матрицы. Давайте не будем начинать со взлома, если мы хотим научиться бегать, сначала надо научиться ходить. Мы начнём с путей пользователя, т.е. как вы и все остальные взаимодействуете с Матрицей.

При подключении к электронному миру вы окунаетесь в виртуальную среду всеобщей галлюцинации. Все оказывается представлено в невероятных деталях века инноваций цифровой графики. Иногда окружение даже кажется реальным, но, швы компьютерного мира, осознанная искусственность или сложность отображения физического мира, обычно виды.

Физические законы в Матрице не действуют (если только особо джекнутый админ не запрограммировал их на своём хосте, но в случае необходимости эти ограничения могут быть переписаны, если конечно вы знаете как). Хотите летать? Летите. И обозревайте изысканные просторы искусственного мира.

Посмотрите вниз, там во всех направлениях разбросаны трёхмерные иконки физических устройств, сияющие как галактика в чистом ночном небе. Устройства находящиеся рядом с вашим мясным телом кажутся ближе. Ваша собственная иконка — виртуальный образ — обычно самая яркая и ясная из всех. Точки света на горизонте — максимально удалённые от вас устройства, мерцающие и шипящие из-за отставания потока данных, путешествующего на другую сторону глобуса.

Над вами нависают огромные хосты — колоссальные массивы данных охраняемые пауками и ЛьДом — парящие корпоративные боги, пытающиеся увидеть всё и не быть увиденным никем. Их оригинальные формы

Жаргон Матрицы

Если вы серьёзно собираетесь погрузиться в Матрицу, вы должны уметь общаться на используемом там жаргоне. Хакеры быстро говорят и быстро двигаются — эти вещи вы должны знать.

Агент: полуавтономная программа способная самостоятельно действовать в Матрице.

Архив: зона хоста хранящая защищённые от пользователей файлы, законно или нет.

Искусственный интеллект (ИИ): развившаяся в Матрице осознающая себя и самоподдерживающаяся разумная программа.

Дополненная реальность (ДР): Добавленная или заменённая информация, накладывающаяся поверх нормальных чувств пользователя, в виде визуальных данных, графики, звука, запаха, тактильных ощущений с ограниченным симсенсом или без оного.

Объект дополненной реальности (ОДР): Визуальное представление (обычно в виде графики, но могут быть добавлены другие сенсорные данные, как правило звук), которое можно присоединить к физическому объекту или месту и доступное через дополненную реальность.

Аватар: Иконка или персона.

Лучше-обыденной-жизнь (ЛОЖь): Сверхреалистичные уровни симсенса, вызывающие привыкание и потенциально опасные.

Кирпич: уничтоженное Матричным уроном устройство, сам процесс такового называется «окирпичение».

Колд-сим: обычный симсенс, работающий на законном и безопасном уровне. Применяется большинством людей пользующихся виртуальной реальностью.

Комкод: комбинация адреса электронной почты, номера телефона и имени в службе мгновенных сообщений, идентифицирующий лицо, если люди хотят отследить вас им нужен именно комкод.

Комлинк: ручной или переносимый персональный компьютер, используется почти всеми для получения различных услуг.

Комплексная форма: ментальные алгоритмы, используемые техномантами для манипулирования Матрицей, их эквивалент программ.

Модуль контроля: имплантированная аугментация, позволяющее риггеру «впрыгнуть» в машину, дрон или устройство, обеспечивая превосходную управляемость и производительность.

Дека: планшетный компьютер используемый для взлома Матрицы, распространение этих устройств ограничено и запрещено в большинстве цивилизованных стран.

ПолуБОГ: Бюро Охраны Грида надзирающее за одним конкретным гридом, подчиняется владельцу грида.

Устройство: предмет снаряжения способный подключаться к Матрице.

Прямой нейронный интерфейс (ПНИ): устройство обеспечивающее связь между нервными импульсами мозга и компьютерной системой, позволяющую пользователю взаимодействовать с этой системой с помощью мысли.

Дрон: беспилотная машина, которой можно управлять по беспроводному каналу или через Матрицу.

Эхо: усиленные возможности техноманта, доступные ему после погружения.

Затухание: психическое истощение техномантов после использования собственных способностей.

Файл: программа или набор данных собранный в одном пакете, содержимое может быть самым разнообразным, от годовых отчётов и видео с котятами, до автософта и атакующих программ.

Брандмауэр: программа, защищающая узел от вторжения. Это первая линия обороны устройства или хоста от нежелательного вмешательства из Матрицы.

Гео-привязка: Назначение ОДР'ов конкретной географической точке, часто с использованием RFID-меток.

Призрак в машине: загадочные явления и воспринимаемые сущности, существующие только в Матрице. Некоторые считают их ИИ, другие — магическими духами Матрицы. Третьи — бестелесными личностями людей, запертых в Матрице после Краха 64-ого.

БОГ: Бюро Охраны Грида, подразделение Корпоративного Суда отвечающее за безопасность Матрицы.

Грид: ресурсы предлагаемые провайдером Матрицы, обычно вы легко получаете доступ к информации из сетей этого провайдера, доступ же к ресурсам других сетей затруднён. Также этот термин используется для обозначения пространства Матрицы за пределами любого хоста.

Жаргон Матрицы, продолжение

Хакер: исследующий и эксплуатирующий Матрицу.

Тактильность: компьютерные взаимодействия основанные на осязании.

Хост: автономная область Матрицы. Хосты не имеют физического местонахождения, существуя исключительно в облаке Матрицы.

Хот-сим: симсенс без ограничений мощности воздействия, может привести к опасной биоотдаче. Незаконен в большинстве цивилизованных стран.

Иконка: Виртуальное отображение устройства, персоны, хоста или файла в Матрице.

Ликвидация Единичного Доступа (ЛЕД): программное обеспечение работающее на хосте и защищающее его от неавторизованных пользователей. Аббревиатура произносится как «лёд».

Джекпоинт: любая область дающая доступ к Матрице по проводному подключению.

Живая персона: Ментальная «органическая программа», позволяющая техноманту подключаться к Матрице используя лишь свой разум.

Мастер: устройство, обычно комлинк, кибердека или хост, связывающаяся с другими устройствами для защиты их от атак из Матрицы.

Матричный электронный технический ключ аутентификации (метка): токен, служащий для измерения прав доступа пользователя к устройству, хосту или персоне.

Объект Матрицы: персона, файл, метка или хост в Матрице.

Матрица: всемирная телекоммуникационная сеть, к ней подключено всё и все.

Мясо: (жаргонное) невшившийся индивид или физическая часть подключённого к Матрице в режиме ВР.

Сцепленный: (жаргонное) подключённый к Матрице.

Шум: нежелательные данные или беспроводные сигналы, делающие работу с Матрицей более сложной и медленной. (жаргонное) Нежелательная информация.

Персона: пользователь, агент или другая автономная или полуавтономная иконка в Матрице.

Личная локальная сеть (ЛЛС): набор устройств подчинённых одному комлинку или кибердеке.

Пилот: сложная программа с возможностью полуавтономного принятия решений.

Метка Радиочастотной Идентификации (RFID): устройство не больше спичечного коробка, содержащее данные и другая миниатюрная электроника.

Реальная жизнь (РЛ): (жаргонное) всё не имеющее отношения к Матрице.

Резонанс: мера способностей техноманта по доступу и управлению Матрицей.

Царства Резонанса: мистический план виртуальной реальности, доступ к которому есть только у техномантов. Считается, что в этих Царства Резонанса хранится копия каждого когда-либо созданного бита электронных данных.

Риггер: индивид, способный с помощью модуля контроля «впрыгивать» в адаптированное для этого устройство (обычно дрон, машину или систему безопасности), получая при этом способность контролировать устройство так, как если бы оно было частью его тела.

Моделяция: внешний вид и обстановка внутренней части виртуального пространства хоста.

Симриг: устройство для изготовления симсенс записи.

Симсенс (сим, симстим): Аппаратное и программное обеспечение, позволяющее индивиду почувствовать произошедшее с кем-то другим, так как будто он сам почувствовал или испытал это. Требует прямого нейронного интерфейса.

Подчинённый: устройство подключенное к другому устройству-мастеру, обычно комлинку, кибердеке или хосту, которое даёт своему подчинённому защиту от атак из Матрицы.

Спам-зона: местность заполненная агрессивными и/или вирусными рекламными ОДРами, и в результате полная шума.

Паук: хакер/риггер нанятый корпорацией или правоохранительными органами для защиты физической зоны или хоста от хакеров.

Спрайт: Основанное на Резонансе существо, создаваемое (или призываемое) техномантом.

Статик-зона: местность где шум создаёт физическое окружение.

Погружение: состояние, в котором техномант укрепляет свою связь с Резонансом.

Тег: тоже что и Метка Радиочастотной Идентификации (RFID).

Техномант: индивид способный, использовать и манипулировать Матрицей без аппаратных средств. Термин часто воспринимается в контексте взлома и кибер-терроризма.

Троды: Наголовное или носимое на голове устройство, создающее прямую нейронную связь. Популярные модели включают шляпу, парик или иной хэдвэр.

Виртуальная реальность (ВР): состояние, когда внешние раздражители игнорируются, а ощущения пользователь черпает только из Матрицы. Требует прямого нейронного интерфейса.

Широкомасштабная сеть: набор устройств подключённых у хосту как подчинённые.

образуют виртуальную географию, никак не связанную с географией мясного мира. Крупнейшие из них, размером подобные городам, принадлежат Большой Десятке мегакорпораций и являться туда без приглашения чревато. Другие, более мелкие кластеры хостов в нейронном небе, предлагают социальные связи, потребительские товары или более тёмные удовольствия.

Между ними расположены представления людей, процессов, программ и данных, несущихся от иконки к иконке и от хоста к хосту, оставляя только светящийся след данных, быстро исчезающий в тусклом гуле информации. Матрица движется со скоростью света и мысли.

Таков вид из виртуальной реальности. Для просмотра Матрицы есть и другие способы, но только ВР позволяет увидеть её как она есть. И только так можно летать.

Основы Матрицы

Всё в Матрице имеет **иконку**, виртуальный знак позволяющий взаимодействовать с остальной Матрицей. Владелец каждого объекта может выбрать, в некоторых пределах, внешний вид иконки. Иконка не только абстрактно обозначает объект, но и показывает что это и как получить к этому доступ. Матрица запрограммирована на предоставление пользователю простого доступа к ресурсам, если инструментом трудно пользоваться, это плохой инструмент. Некоторые дизайнеры и программисты сознательно создают запутанные, сбивающие с толку иконки, но большинство людей хотят знать как использовать то, с чем столкнулись. Большинство Матричных локаций требуют от иконок соответствие визуальным протоколам.

Предположим, что вы находитесь в хосте Данте Инферно. Этот популярный и шикарный ночной клуб имеет представительство в реальном мире (в даунтауне Сиэтла, на пересечении Пятой и Мэдисон), но также имеет и хост, выглядящий также как физический клуб, так что завсегдатаи могут посетить клуб в любой момент из любой точки мира. Вы можете попасть на хост, оплатить посещение быстрым трансфертом нюйен и проследовать в любимое заведение. Если вы скажем, снизойдёте до пятого круга, то сможете насладиться иконографией разъярённых и мёртвых душ корчащихся над и под заболоченной водой. Если вам захотелось виртуальной пищи, вызовите меню. Этот файл выглядит как пылающий свиток исписанный причудливым шрифтом. Программисты Инферно знают, каким посетители хотят видеть меню, так что свиток именно пылает. Пламя выглядит жарким и ярким, но оно лишь виртуальное. В хосте Пенумбры, клуба с космическое тематикой, меню будет не свитком, но не менее привлекательным (в данном случае как бортовой журнал космонавтов).

В Матрице всё так. Всё специально создано владельцами и обычно интуитивно понятно. На другой стороне находится качество вашего программного обеспечения. Некоторые хакеры находят неприемлемым диктат программистов о внешнем виде их иконок. В таком случае они запускают собственные программы, отвечающие за вид иконок. Борьба за внешний вид, это одно из видов сражения в Матрице. Большинству, однако, это не интересно, так что дизайнеры Матрицы победили.

Протоколы Матрицы ограничивают относительные размеры пользовательских представлений. Иконка робота в виде Усин Сайтауэр может выглядеть очень круто, но общение с кем-то выглядящим как навозный жук будет не слишком гладким. Поэтому персона (население Матрицы) может иметь размер от дварфа до тролля, так что описанный ранее пример будет выглядеть как разговор комично маленького небоскрёба с удивительно большим жуком, поскольку оба будут иметь примерно одинаковый размер. Файлы и устройства меньше чем персоны (так вы никогда не увидите никого читающим книгу размером с великого дракона), а хосты крупнее (в случае корпоративных хостов — много крупнее).

Пейзажи виртуальности

С размером всё понятно, но как всё выглядит? Ответ несколько сложнее чем вы думаете. Внешний вид Матрицы зависит от сети в которой вы находитесь, запущенных программ и массы других факторов. По счастью есть «базовая версия» лежащая в основе Матрицы каждого.

В базовой версии — Матрица, это чёрная равнина под чёрным небом. Эта виртуальная равнина освещена сиянием вашего комлинка (или деки) и других близких иконок, по одной за каждое подключённое к Матрице устройство или персону. Проекция всемирной равнины сделана плоской, так что чем дальше вы видите тем более разреженными выглядят иконки.

В Матрице бесчисленные миллиарды иконок. Устройства имеют иконки по тому же принципу что и живые существа ауры в астрале. Зрелище сразу всех может ошеломить, но фоновые технологии держат ситуацию под контролем.

Во первых, помогает комлинк, автоматически отфильтровывающий менее интересные иконки. Вы хотите знать расположение каждого виртуального плеера в мире? Вот и я нет. Также Матрица обычно показывает одну иконку для каждой личной локальной сети (ЛЛС), а не каждое устройство в ней отдельно (хотя для особо интересных или опасных устройств, типа оружия, делается исключение). Кроме того, чем дальше устройство от вас в реальном мире тем тусклее их иконки в Матрице, так как, во-первых, комлинк считает, что они менее интересы для вас, а во-вторых, из-за более

медленного соединения. Удалённые устройства и персоны показываются снаряжением в виде тусклых, приглушённых или мерцающих иконок. Также визуальный шум уменьшает тот факт, что некоторые иконки намеренно скрыты, это могут быть замки и другие устройства безопасности, видеоняни, служебные мониторы и разумеется индивиды предпочитающие не показываться на глаза.

Если мы желает понять как используется виртуальная реальность и как люди уравновешивают мясной мир с виртуальным, давайте рассмотрим некоторые типичные способы использования Матрицы. Предположим, что вы находитесь в автомобиле, по дороге домой с работы, из школы или откуда вы обычно ездите домой. Вы позволяете автопилоту вести машину и падаете в ВР для приготовления ужина. После попадания в ВР машина, дорога и всё прочее пропадает, остаётся только Матрица и звёзды. Вы думаете о приближении к своему домашнему узлу и бум, вы несётесь туда как комета. Приблизившись, вы начнёте замечать все устройства своей домашней сети, в данный момент вас больше интересует холодильник. Иконка холодильника выглядит как маленький холодильник, со списком продуктов на нём (электроника холодильника автоматически приводит его в соответствие с реальностью). Вы видите в списке замороженную пиццу и решаете начать с неё. Затем вы переходите к управлению печкой (проявляющейся как мягко святящиеся циферблаты) и включаете духовку на предварительный нагрев до 2300. Снаружи зябко, так что вы решаете настроить питьевой дозатор (выглядящий в ВР как пивной кран) на прогрев соевой базы, а настройки организуют роскошный кофейный запах. Оставаясь в ВР вы переноситесь к автомобилю, сообщающему вам, что до конца маршрута ещё 10 минут, вполне достаточно для посещения хоста любимой социальной сети.

Говоря о хостах, самые большие и интересные доминируют в ландшафте и парят над вами как только вы заходите в Матрицу. Неважно, откуда вы вышли в Матрицу, они всегда здесь. Одной из важнейших вещей о хостах является факт, что они, в отличие от ваших домашних устройств, не являются отображением конкретного устройства или места в мясном мире. Хосты не конкретное устройство, а часть Матрицы, вы можете получить к нему доступ из любой часть света не задумываясь о расстоянии.

Далее, важно помнить, что интерьер хоста сильно отличается от его экстерьера. Так зачастую внутри хост больше чем снаружи. У хоста своя виртуальная среда, в пределах которой большая часть намерений и целей остальной Матрицы заканчиваются.

Но давайте вернёмся к хосту социальной сети, который вы решили проверить по дороге домой. Данный хост не имеет особых требований ко входу, так что вам не придётся иметь дело с виртуальным эквивалентом строки ввода. Вы просто приближаете хост, летите к нему и готовитесь войти. Изнутри конкретный хост выглядит как вечная стильная коктейльная вечеринка, с видом столь шикарным, что в физическом мире за него могут и убить. До выхода в люди, вы попадаете в личную раздевалку, где можете сделать свою иконку более подходящей для вечеринки. Можете надеть стильный чёрный костюм или маленькое чёрное платье, повязать галстук или более яркий шейный платок. Приведите в порядок наряд, пригладьте виртуальные волосы и вы готовы к тусовке.

Или вам больше нравятся места без дрескода. Такие хосты меняют размер в зависимости от количества посетителей, так что они всегда полны, но относительно уютны. Или вам больше нравятся игры, в таком случае можете присоединиться к друзьям в настольных играх, головоломках или великих приключениях. Или вы можете пойти в клуб любителей кошек. Или кинотеатр. Или симулятор космического корабля. С невесомостью! Внутренняя часть хоста ограничивается только личными предпочтениями и фантазией владельца.

Таковы общие контуры Матрицы, теперь давайте погрузимся в то с кем и чем вы можете столкнуться.

Население Матрицы

Каждая иконка в Матрице относится к одному из классов: персона, устройство, ЛЛС, файл, хост или метка. Иногда вы сможете замечать поток данных, видимый как тонкий пучок разноцветного мерцающего света. Обычно потоки данных отфильтровываются Матрицей, иначе вы бы смогли видеть только их. По желанию вы можете отключить фильтрацию, но потоки летят столь быстро, что вы не сможете определить куда или откуда они идут, если конечно не перехватите их, а это незаконно (мы ведь не будем нарушать закон?).

Персоны

Персоны, более ли менее, очевидны: это личности в Матрице. Персона есть сочетание пользователя и используемого для входа в Матрицу устройства. Подключение пользователя к устройству меняет статус его иконки с устройства на персону. Обычно персона основывается на комлинке, кибердеке, ригнутом транспорте или дроне, исключением являются техноманты — персоны без устройств.

Иконки персон обычно похожи на тех людей которых представляют (хотя кто может противостоять искушению подправить фигуру, сделать подтяжку лица или привести волосы в порядок?), также возможны проявления стиля, типа светящихся глаз, цветных волос или элегантная аура. Результат может выглядеть дико и бегущие в тени редко к такому прибегают, поскольку это привлекает массу внимания и считается проявлением непрофессионализма. С другой стороны, иногда нужно именно привлечение внимания, так что при выборе своего внешнего вида желательно руководствоваться желаемым эффектом.

Так что иконки персон в Матрице весьма разнообразны. Возможно любое существо или анимированный объект: животные, движущиеся статуи, грифоны (по непонятной причине популярные сейчас среди подростков), паровые роботы, зомби, инопланетяне и всё прочее, способное двигаться и говорить. Протоколы Матрицы запретят установку иконки персоны если её предназначение не интуитивно понятно, так вы не можете иметь иконку в виде пылевого пятна, греческой статуи или куба. Также запрещено создавать иконку меньше чем взрослый дварф или больше чем взрослый тролль.

Устройства

Иконки устройств в Матрице представляют электронные устройства реального мира, например ваш музыкальный плеер. По умолчанию, иконка устройства выглядит как такое же, но миниатюрное устройство, даже если физически устройство крупнее человека. Также оно имеет некоторого вида средства управления, часто, но не обязательно, подобные таковым в мясном мире. Например Арес Мобмастер, машина для разгона толпы, славится своей неортодоксальной иконкой в виде римской колесницы, с вожжами для управления.

Базовые протоколы Матрицы требуют от иконки устройства содержать намёк на функции устройства в реальном мире. Иконки огнестрельного оружия выглядят как оружие (хотя пистолет Супер Вархок может иметь иконку в виде томагавка), автомобиль выглядит как автомобиль, замок как замок, холодильник — как холодный ящик для еды и так далее. Ограничения на внешний вид устройств не столь жёсткие как на персоны, но форма должна позволять определить функцию с первого взгляда.

ЛЛС

Большинство людей несут сразу несколько электронных устройств и отдельные иконки для каждого устроили бы в Матрице визуальный бардак. Обычно создаётся одна иконка на всю личную локальную сель индивида. Эта иконка обычно похоже на устройство-мастер сети, например комлинк, но пользователи иногда выбирают важный для них предмет или логотип (герб спортивной команды, обложку альбома Концерт Дримс или эмблему корпорации). Некоторые устройства не залезают под иконку ЛЛС, если прохожий несёт подключённый к сети пистолет или иное смертоносное устройство, оно будет отображаться отдельно, оповещая вас об угрозе. Если конечно гипотетический прохожий не потрудился его замаскировать, но об этом отдельно.

Файлы

Файл, это набор данных. Он может быть фильмом, песней, книгой, финансовыми записями, картинкой, новостной статьёй и так далее. Часто он может быть набором файлов («папкой»). Иконки файлов меньше иконок персон, и обычно могут поместиться в виртуальной руке. По умолчанию все иконки файлов имеют вид светящегося куба или иного многогранника, который можно открыть для просмотра содержимого, но немногие пользователи Матрицы настолько ленивы и лишены воображения чтобы оставить своим файлам столь скучную внешность. Текстовый свиток может иметь иконку в виде книги, свитка, блокнота, каменной скрижали в конце концов. Звуковые файлы выглядят как громкоговорители, ноты, музыкальные инструменты и так далее, в видеофайлы могут выглядеть как кинопроектор, набор тридов или старомодный киноэкран. Правило «форма определяет содержание», всё ещё в силе.

Хосты

Хост, это виртуальное место которое можно посетить. Будучи частью матрицы хосты не имеют физического местоположения. Снаружи хосты выглядят как большие здания, доминирующие в виртуальном ландшафте, крупнейшие из них размером с Манхэттен (их ограничивает только постановление Бюро Охраны Гида Корпоративного Суда, защищающее виртуальное небо от полной оккупации мега-хостами). Размер и высота полёта хоста связаны с его значением и влиянием в современном мире. Иконка хоста местного Стафер Снака примерно равна реальному зданию, а висит он довольно низко над землёй, примерно на уровне большинства устройств. Хост же Фонда

Хост: Данте Инферно

Данте Инферно является высококлассным ночным клубом в Сиэтле и Гонконге. Оформление его вполне соответствует названию, девять уровней танцпола, с нумерация по убыванию от входа. Уникальным клуб делает то, что его внутренняя часть хоста идеально соответствует физическому состоянию клуба. Изображения посетителей реального клуба проецируются в хост, а виртуальных посетителей можно увидеть в дополненной реальности. Хотя Данте находится в трёх разных местах (два в мясном мире и один в Матрице) он един.

Для этого хост Данте моделирует реальность. Виртуальная физика повторяет реальную, а летать строго запрещено. Кроме того хост блокирует иконки персон не похожие на пользователя (хотя точное соответствие не обязательно). Также запрещены иконки в виде проклятых душ (зарезервированы для сотрудников) и демонов/дьяволов (для безопасников и ЛьДа). Библиотека симсенса позволяет посетителям в ВР заказать почти любую существующую еду и напитки, хотя при использовании хот-сима желательно проявить осторожность — при смешении напитков возможны коллизии.

Атлантиды парит примерно на километровой высоте над мерцающим датаскейпом, а размером превышает крупнейший небоскрёб физического мира. Самый больший хост — Мейнфрейм Сиавасэ, вращающийся на стокилометровой высоте двадцатикилометровый шар.

Иконка хоста выглядит так, как пожелает владелец хоста. Посмотрев вверх, в бесконечную ночь Матрицы, вы увидите логотипы корпораций, шикарные фасады и скопления хостов. Мы сможете опознать пирамидообразные формы Сиэттлоского АЧЕ, логотип Гуманистов в виде матери и ребёнка, а при наличии доступа три орбитальные сферы Джекпоинта.

Внутренняя часть хоста дело совсем друге. Изнутри хост может быть (и обычно бывает) значительно крупнее чем кажется снаружи. Внутренняя часть хоста регулируется владельцем, так что пока сторонние иконки подчиняются правилами Матрицы, самому хосту они не указ. Хост может быть лабиринтом, открытым пространством, иметь странную гравитацию или обходиться без неё, быть жарким, холодным, громким, тихим и всем чем угодно. Однако условия большинства хостов приближены к естественным, так проще и удобнее для пользователей, но некоторые предлагают по настоящему странные или эксцентричные возможности.

Матричные электронные технические ключи аутентификации

Матричный электронный технический ключ аутентификации или, если вы не любитель сыпать техническими терминами, метка, это способ отслеживать уровень доступа к устройствам, файлам, хостам или иным персонам. Метки выглядят как, эээ…. метки — маленькие персонализированные значки или татуировки на каждой иконке на которую вы их поместите. Ваши метки могут выглядеть как угодно, пока они достаточно малы для размещения на других иконках и имеют тематическую ссылку на вас или вашу иконку.

Например, вы используете иконку зелёного святящегося осьминога. В таком случае ваши метки могут выглядеть как маленькие зелёные присоски. Если вашей иконкой служит звезда винтажных фильмов, ваши метки могут быть следами от поцелуя.

Как правило метки невидимы для всех кроме того, кто их поставил. Для обнаружения меток на иконке (в том числе на собственной) вы должны её проанализировать. Впрочем, само обнаружение метки не покажет вам её владельца. Как правило вы можете распознать метку, только если уже виделись с персоной-владельцем, или же знакомы с его (или её) стилем маркировки.

Метки регулярно дают и принимают при нормальной, повседневной и законной деятельности. Они работают как ключи, разрешения, приглашения и указатели прав доступа для каждой иконки виртуального мира. Так Публичная Библиотека Сиэтла выдаёт свыше 50.000 меток в день для посещения своего виртуального хранилища книг, фильмов, тридов и других единиц хранения. Так что большая часть трафика меток совершенно законна, но хакеры пытаются получить метки незаконно, поскольку это сильно упрощает их действия.

Матрица: союзник и противник

Важно помнить, Матрица создана для использования. Это значит, что внешний вид и обстановка большинства хостов создана доступной, не ставящей препятствия для работы и бизнеса посетителей. Эта среда безопасна, её надёжность блюдут протоколы операционных систем. Недавние изменения в протоколах Матрицы позволяют Бюро Контроля Грида Корпоративного Суда выступать в роли некой полиции Матрицы, защищающей пользователей (разумеется невинных детей) от сетевых хищников, пиратства и мошенничества.

Это разумеется рекламная версия корпораций. Реальными причинами существования Матрицы в нынешнем виде являются прибыль и контроль. Мегакорпорации и Бюро Контроля Грида работали над «Проблемой Матрицы» десятилетиями, ища святой Грааль конструкции Матрицы, позволяющей максимизировать прибыль, минимизировать риски и наконец они нашли нечто подходящее. Система построена так, что у корпов всегда преимущество, хакеры всегда имеют худшие карты, а остальные болтаются между ними.

Одной из особенностей новой системы является пересечение гридов, которое нужно понять перед планированием хоть сколько нибудь сложных дел в Матрице.

Гриды

Если вы хотите попасть в Матрицу, вам нужен грид. Гридом называется сеть вашего провайдера Матрицы, которую он использует для подключения вас к цифровому миру. При подключении к Матрице вы находитесь в гриде своего провайдера, также как в XXI веке пользователь сотового телефона находился в сети своего оператора сотовой связи.

Различные гриды занимаются различными типами пользователей, есть глобальные гриды — предоставляемые Большой Десяткой и местные — спонсируемые локальными правительствами. Доступ к гриду стоит денег и различные гриды дают разный взгляд на Матрицу (хотя внутри хостов разница в гридах неважна, там всё контролирует хозяин хоста). Конечно, Матрица остаётся неизменной, но принадлежащие хозяину грида иконки выглядят несколько больше и заметнее, а реклама нацелена на получение прибыли владельцем грида.

Например, если вы подключены к Матрице через местный грид Сиэтла, Изумрудный Город, обычно чёрное небо Матрицы получает оттенок зеленоватого драгоценного камня, а тесно связанные с Сиэтлом хосты выглядят ярче. Также при использовании этого грида иконки НеоНЭТ несколько крупнее, поскольку именно она спонсирует/владеет местным гридом. Если вы окажетесь в глобальном гриде НеоНЭТ, то увидите примерно тоже, но без акцента на Сиэтле и зелёного неба.

Если вы совсем не можете оплатить доступ к гриду, то вам частично не повезло. Корпам так и не удалось полностью взять под контроль доступ к Матрице, так что общественные гриды всё ещё существуют в виде недофинансированых некоммерческих устаревших спутников и иногда встречающихся добрых самаритян, открывающих точку доступа. Общественный грид медленный, ненадёжный и выдающий низкое разрешение, но по крайней мере доступный. Это Пустоши Матрицы.

Как и следовало ожидать, грид говорит о вашем социальном положении. Вы можете наткнутся на подпись «Добавлено из Грида Ренраку» под сообщением об обновлении статуса. Корпы предлагают подключение к собственным гридам, с плюшками и ежегодным обновлением комлинка. Посетители общественных гридов считаются гражданами второго сорта. Понтовые хосты крепят таблички типа «Соединения с общественными гридами не осуществляются», показывающая, что здесь собирается только денежная публика.

Вы можете «прыгать» между гридами, но доступность гридов ограничена вашим местоположением в мясном мире. К общественному или любому глобальному гриду доступ возможен из любой точки планеты. Местные гриды доступны только если вы физически находитесь в их зоне доступа. К примеру, если вы находитесь на Нетзверкс Берлин, то вы можете видеть и взаимодействовать с комлинком подключённым через Изумрудный Город, но не можете прыгнуть в сам грид, т.е. Изумрудный Город.

Зри в корень: Бюро Охраны Грида

Бюро Охраны Грида, или коротко БОГ, несёт ответственность за защиту Матрицы от хакеров и других нежелательных злоумышленников, особенно в части соединения различных узлов и хостов (безопасность хостов — забота владельцев хостов). Каждый (даже общественный) грид имеет своё субподразделение, отдельное финансирование и оперативников. Субподразделение (называемое полуБОГом) надзирает за конкретным гридом, отслеживая правонарушения пользователей и незаконную деятельность. Гриды имеют встроенную системы предупреждения правонарушений, едва различимую, но предательски выдающую рябь когда автоматические программы засекают несанкционированное или незаконное использование грида. Это не так много, но БОГ бдит, и если заметит достаточно длительную рябь, то сможет найти и идентифицировать хакера, а соответственно и выследить его в реальном мире, кроме того встроенные в каждый грид механизмы позволяют вышвырнуть нарушителя из Матрицы.

Это не значит, что мегакорпы всё сделали красиво и теперь водят хороводы под частушки. Отнюдь, Матрица, самое жаркое место межкорпоративных баталий чем чтобы то ни было и каждая ААА желает оставить поле битвы за собой. Хотя полуБОГи самостоятельны и даже конкурируют между собой (трид реалити-шоу *Крах Титанов* бьёт все рекорды популярности) они являются частью БОГа и с готовностью объединяются против хакеров. ПолуБОГи обмениваются информацией в реальном времени, часто быстрее чем хакеры прыгают из

одного грида в другой. Их оперативники, называемые Джи-менами (использующие иконки в стиле ФБР 1930-х), теоретически имеют полномочия только в пределах собственной сети, но для нужд расследования, могут запросить и получить разрешения и сотрудничество полуБОГа другого грида за несколько секунд. Джи-мены расследуют случаи, когда уровень ряби недостаточен и полуБОГи с их обычными методами не справляются. Также они отслеживают любые случаи, когда хакер вырубил грид, поддерживая любые силы правопорядка или безопасности которые владелец грида отправляет против хакера в реальном мире.

Прямой нейронный интерфейс

Прямой нейронный интерфейс, он же ПНИ, соединяет ваш мозг с электронными устройствами. Он (и сим-модуль) требуется для использования ВР, полезен и для ДР в качестве замены остального снаряжению, типа наушников или визуального канала, для использования объектов дополненной реальности.

Как его получить? Вы получаете ПНИ вместе с тродами или имплантированным датаджеком, комлинком или кибердекой. И при использовании сим-модуля вместе с ПНИ, вы получаете своего рода «супер ДР», в котором вы можете почувствовать вкус, запах и прикосновения.

Аугментированный мир

Ранее большая часть информации касалась внешнего вида Матрицы в виртуальной реальности, но большая часть метачеловечества обычно использует Матрицу не так. Большинство использующих ВР делают это для посещения хостов, развлечений или игр, но многие находят иллюзорные ощущения виртуальной реальности неудобными и даже тревожащими. Так что большая часть населения взаимодействует с Матрицей через дополненную реальность, с помощью комлинка.

Комлинк, это сочетание компьютера, смартфона, медиаплеера, паспорта, бумажника, кредитной карточки, браузера Матрицы, чип-ридера, GPS навигатора, цифрового фотоаппарата и портативной игровой консоли. А если модель хорошая и кое-что сверху. Всё необходимое программное обеспечение уже загружено, но в отличии от кибердеки в комлинке нет места для киберпрограмм или иных инструментов хакера.

Большинство моделей достаточно малы для помещения в карман, на пояс или на запястье. Если вам не нравятся портативные приборы, комлинки выпускаются и в других форм-факторах, например в виде головных уборов, очков, ювелирных изделий, черепных имплантатов, пряжек и других аксессуаров.

Матричные действия для не-хакеров

Итак, вы не хакер, но в листе снаряжения есть комлинк. Что в этом хорошего? Многое, но всю главу можете не запоминать. Вот краткий перечень правил и действий с помощью которых вы можете выжать их комлинка всё.

Ваш грид

Качество вашего грида важно, но если вы не купили его отдельно, он соответствует уровню жизни:

Низкий или ниже: общественный грид

Средний: местный грид

Высокий: глобальный грид (выберите провайдером одного из Большой Десятки)

Роскошный: любой, какой только пожелаешь, чаммер

Матричные атрибуты комлинка

Периодически ваш МИ будет просить у вас данные по одному их двух Матричных атрибутов: Обработка Данных или Брандмауэр (если хакер облажался). Если ваш комлинк создан по спецзаказу, оба атрибута равны рейтингу комлинка. Просто сделайте отметку об этом в секции снаряжения листа персонажа.

Пять Матричных действий

Для обычного пользователя Матрицы возможны только пять действий, вот они:

Сменить Иконку: Если вам потребуется это действие (подробно описанное на странице 261) вы сможете изменить свою внешность.

Редактировать Файл: Если вам нужно изменить текст, аудио или видео, либо просто написать отчёт, вам может потребоваться информация о действии Редактировать Файл, изложенная на странице 260. Также оно используется для защиты расположенных на комлинке файлов, опытные бегущие зовут это Хорошей Идеей.

Плотная Матричная Оборона: Если ваш комлинк или любые подключённые к нему устройства находятся под атакой, и вы не знаете что делать, просто включите этим, описанным на странице 260, действием систему активной защиты комлинка.

Поиск в Матрице: Самым большим, после общения, преимуществом ношения Матрицы к кармане является доступ к поиску. Информацию о поиске вы найдёте на странице 257.

Отправить Сообщение: Вероятно самое полезное действие комлинка. Оно не сложное, но всё равно описано на странице 259.

Жизнь с комлинком

Комлинк не только лежит в вашем кармане (или в голове). Он интерпретирует окружающую вас Матрицу, давая вам дополнительную информацию и возможности, полезные в мирной жизни и способные стать жизненно-важными в тенях. Производится это в **дополненной реальности** (ДР). ДР накладывает информацию из Матрицы поверх реальных объектов так, что их можно воспринимать одновременно.

Допустим, что вы прогуливаетесь по торговому району Даунтауна Сиэтла. Может показаться, что ваш комлинк тихо сидит, но на самом деле он работает на полную. Он общается с окружающими вас другими устройствами и хостами, отправляя информацию о вашем движении и местоположении. Другие устройства и хосты в ответ посылают данные о окружающих посетителях, имеющихся в продаже товарах, идущих в кинотеатрах фильмах и так далее. Если вы обратите внимание на экран комлинка, то увидите на маленьком проекционном дисплее всю эту информацию наложенной на изображение окружающего пейзажа. Но если вы живёте в текущем десятилетии, то используете для взаимодействия с миром не только дисплей. У вас могут быть очки (обычные или солнечные), контактные линзы, киберглаза или что-либо иное, способное доставить информацию прямо в поле зрения. Наложенные на мир иконки поведают вам, что купленная вами в прошлом году пара обуви теперь продаётся с 50% скидки, пунктирная линия ведущая к кинотеатру рекламирует сиквел трид-шоу которое вы посчитали отличным, улица иногда перечёркивается сияющими лучами — синие указывают на маршруты ваших друзей, красные, тех от кого вам стоит держатся подальше. Вы не ограничены возможностями своего зрения, вам доступно всё, что в сети есть связанное с вами.

Цивилизованный мир быстро адаптировался к дополненной реальности, в основном, потому, что это проще чем печатать на бумаге или изображать знаками. **Объекты дополненной реальности** или ОДРы используются для предоставления информации или дешёвого украшения пространства. Магазины украшены 3D эмблемами над дверью, рестораны предлагают анимированные меню с аппетитными изображениями блюд, названия улиц всплывают над каждым перекрёстком, декораторы создают виртуальные наброски, позволяющие точнее прикинуть конечный вид интерьера и многое, многое другое. Непреднамеренным эффектом повсеместного внедрения ДР, является то, что без ОДР многое будет выглядеть потаскано, но такова цена прогресса.

Для создания ОДР не нужно быть экспертом. Если вам нужно отправить рисунок маршрута до места вечеринки, можете просто нарисовать линию на ДР карте и поделиться ею с друзьями. Если вам нужно указать приятелю на человека в толпе, вы можете сделать ОДР выделив его и отправив адресату. Вы сможете выбрать, какие ваши ОДРы будут видны каким людям, вы сможете держать их невидимыми или, под настроение, накидать вульгарных ОДР по всему городу с просмотром всем. Разумеется люди, в том числе и вы, могут отфильтровывать ненужные ОДРы.

Дополненная реальность, это не просто визуальная информация. Если у вас есть наушники или киберуши, то вы услышите звуковые ОДР. Также возможны тактильные ОДРы, требующие соответствующих перчаток. Инженеры до сих пор работают над переводом ароматов в ДР, а о вкусовых ОДР лучше и не говорить. С другой стороны, если вы пользуетесь ДР через прямой нейронный интерфейс, такой как троды или имплантаты, то можете использовать через ДР все свои органы чувств без дополнительных устройств.

Большая часть хранимой на комлинке информации, это файлы, вроде музыки, ГРЕха (поддельного или настоящего), лицензий (также поддельных или настоящих), карт, сообщений электронной почты, списка контактов, ОДРов и тому подобного. Эти файлы видимы окружающим вас в Матрице персонам, так что большинство старается держать все свои файлы в защищённой папке.

Так где вы храните свои файлы? Фотографии со свадьбы тёти Эммы, кредитную информацию, ГРЕх, каждую купленную книгу и фильм, желаемые программы — всё это помещается на комлинке (для плохишей — кибердеке). На самом деле каждое устройство в Матрице обладает огромными, немыслимыми по стандартам начала XXI века, возможностями хранения данных. В случае чрезвычайно крупного файла ваш МИ может решить, что ваше устройство слишком маленькое или устаревшее, но такие проблемы возникают редко. Но и в таком случае беспроводной мир может предложить вам множество вариантов.

Бег в тени с комлинком

Возможно, что комлинк, самая важная часть вашего снаряжения. Он поддержит контакт с остальной командой, даже если вы разбрелись по всему разрастанию. Он даёт возможность практически мгновенно и в пылу схватки обмениваться информацией, например изображениями, планами этажа или тактическими распоряжениями. Он накладывает ДР на ваш окружение, но не рекламу, а

ОДРы от ваших товарищей, типа найденного в толпе противников мага или шамана или отображённых на карте местности всех замеченных дроном сторожевых собак. Хороший комлинк также способен защитить другие устройства (в том числе оружие) от враждебных хакеров. Некоторые бегущие предпочитают обходиться без комлинков, но большинство считает его вторым по полезности, сразу после боеприпасов.

Цифровой андеграунд

В Матрице мира нет. Некоторые пользователи протестуют, плюют в лицо мегакорпорациям и их власти над гридами. Некоторые любопытствуют, шатаясь по защищённым хостам и расшатывая границы, которые БОГ и полуБОГи предпочли бы не трогать. Некоторые ангелоголовые хипстеры пытаются найти связь со звёздным динамо виртуальной ночи. Другие желают освободить поток информации от оков корпоративного контроля. Иным просто нравится игнорировать правила.

Все эти цифровые правонарушители известны как хакеры. В сильно компьютеризированном мире 2070-х команда бегущих в тени получает от хакера серьёзную поддержку. Хакеры способны добывать секреты, контролировать устройства и даже уничтожать электронику на расстоянии, не говоря уже о защите от вражеских хакеров и пауков. Хакеры бывают двух основных видов: декеры и техноманты.

Декеры

Декером называют использующего кибердеку (правда оригинально?) для нарушения законов Матрицы. Кибердекой, или для краткости декой, называют комлинк с дополнительным функционалом. Она несколько крупнее комлинка, размером с планшет, большой блокнот или пару игральных карт. Её специализированные функции и сомнительная законность делают её куда дороже обычного комлинка. Продвинутая электроника и программы основаны на реверсивном иженеринге протоколов безопасности Матрицы. Короче говоря: кибердека — инструмент хакера.

Дека может выполнять все задачи комлинка, но предназначена для взлома Матрицы. Поскольку она часто используется в ВР, в кибердеку встроен сим-модуль, так что для полного погружения нужен только датаджек или иной ПНИ.

Декеры существуют давно и являются самым распространённым типом хакера. Их приводят в профессию нужда, жажда наживы или приключений. Или всё вместе. Декеры сильно зависят от своих умений и снаряжения, так что убедитесь в верном выборе. Как правило они сами обслуживают и даже создают свою электронику.

Техноманты

Техноманты способны взаимодействовать с ДР и ВР без помощи сим-модуля, визуального канала или любой другой электроники. Строго говоря техноманты не используют магию, но они столь же загадочны как и маги после Пробуждения. Истоки сил техномантов и то как они делают то, что делают науке неизвестны. Техномантов как и магов очень мало, также их объединяет и то, что им, как правило, не доверяют и не понимают, порой доходя в этом до паранойи.

Не все техноманты — хакеры, но широкую публику в этом не убедить. В средствах массовой информации слово «техномант» почти всегда означает «хакер», а «хакер» – «кибертеррорист». Многие государственные и местные власти требуют от техномантов регистрации, даже если их таланты и силы минимальны. Техномантов воспринимают как способных контролировать личную электронику, свободно читать любые файлы, вторгаться по своему желанию в частную жизнь. Параноики твердят, что техноманты смотрят через все устройства в доме, следят за детьми, разрушают репутации и рейтинги кредитоспособности, запускают ядерные ракеты и крадут личности. Поскольку оправдаться невозможно, большинство техномантов держат свои способности в тайне, иногда нося для этого муляжи комлинков.

Техноманты редки, но их удивительные способности позволяют делать в Матрице вещи, обычно считающиеся невозможными. Техноманты используют свои силы и способности для изгибания Матрицы по своей воле и призыва цифровых слуг. Общественная паранойя обычно преувеличивает их возможности, но и оставшихся хватает для поддержания реноме.

(Не)правильное использование Матрицы

Первым шагом к взлому Матрицы является понимание, что это и как осуществляется. Нижеследующий пример покажет вам как совершаются незаконные действия в Матрице. Также вы узнаете некоторые возможные операции. После этого мы расскажем вам о том как их совершить.

В Матрице очень много всего. Это громадное место, крупнее всего реального мира, если учитывать все хосты. И оно очень разнообразно. Каждый обитатель цивилизованного мира (за исключением немногих не появляющихся в Матрице отщепенцев) имеет некоторые базовые навыки работы с компьютером. Они могут путешествовать в Матрице, искать информацию, отправлять друг-другу сообщения и использовать базовые интерфейсы ДР. Это не делает из них экспертов по Матрице, и уж тем более хакеров. Для серьёзных виртуальных дел нужно куда больше.

Взлом сущности Матрицы

Матрица, это контролируемая среда, корпоративные владельцы которой хотят чтобы процессы шли в установленном, отвечающим их требованиям, порядке. Если цель пользователя соответствует их замыслам, Матрица подчиняется ему, не создавая на его пути проблем и неприятностей. Но если он замыслил пойти против корпоративных интересов — его вырубят прежде чем он принесёт существенные неприятности.

Хакерам плевать на цели корпораций и они расплачиваются за это. Хакеры — ложка дёгтя в бочке мёда, пердёж в соборе, панк в кафе-мороженом. Они несут хаос в тщательно созданный порядок и если хакер хочет оставаться на свободе и в живых, ему надо быть быстрым и умелым.

Хакер получает немалое преимущество от снаряжения и оборудования, но оно требует только денег. Возможности настоящего хакера определяются не снаряжением, а тем как он его использует. Скорость мышления, воображение и неустанное совершенствование умений позволят ему превосходить конкурентов, прокладывая свой путь сквозь Матрицу, постоянно ставящую ему преграду за преградой.

Хороший хакер начинается с правильных умений (стр. 149). Без них он лишь ещё один идиот, потративший кучу денег на электронику, но неспособный с толком её использовать. После овладения умениями (весьма различными) ему нужно снаряжение подходящее к ним, или применение умений не будет долгим. Для получения максимальной отдачи от умений ему нужно будет понять всё о Матричных атрибутах (стр. 244) и как они могут ему помочь или ограничить его. Вооружённый этим знанием он сможет выбрать кибердеку (стр. 245) под свои потребности. Хорошая обойдётся дорого. Чёрт, да даже посредственная стоит кучу нюйен, так что хакеру лучше знать как можно повредить его деку и превратить её в бесполезный кирпич из пластика и редкоземельных элементов (стр. 246).

После получения умений и снаряжения хакер готов зажигать, и ему нужно решить как он собирается получить доступ к Матрице (**Режимы Пользователя**, стр. 247) и как использовать структуру Матрицы для создания правильного соединения (стр. 248). Если он не понимает чем различаются гриды и как получить к ним доступ (стр. 251) ему лучше не выходить в сеть. Также он должен понимать что видит — какие иконки являются устройствами, какие персонами и в чём различие (стр. 252). Кроме того он должен видеть то что с точки зрения архитекторов он видеть не должен, одновременно, при необходимости, убирая себя из поля зрения окружающих (**Восприятие Матрицы**, стр. 253).

Когда дошло до дела, хакер должен показать своё лидерство в стае классическим собачьим способом — пометив территорию. Размещение меток (стр. 254) на устройствах позволяет контролировать то устройство, к которому нет доступа легальными путями. После установки меток пришло время хакеру проявиться и заставить матрицу делать, иногда странными или неожиданными путями, то, что нужно его команде в данный момент (стр. 256). Во время работы хакер не будет одинок, всегда есть шанс на драку с ЛЬДом или пауком-безопасником (стр. 267).

Также хакер может не ограничиваться работой цифрового ниндзи. Он способен вытащить большой ствол и пальнуть через Матрицу (стр. 258), схлопнув метки на цели и взяв то, что хочет. Кроме того, он может поджарить снаряжение в реальном мире (стр. 258), убить дронов, уничтожить оружие и сражаться плечом к плечу с товарищами по команде.

Последняя часть необходимых знаний касается тех, к кем он может столкнутся — хостов, ЛЬДа и программ, все они способны сделать жизнь очень интересной (стр. 268). Вооружившись этим знанием, хакер может помочь Матрице стряхнуть оковы и стать тем сырым, грубым потоком данных которым она должна была стать.

И на сладкое ещё один кусочек головоломки. Мы рассмотрели путь декера, а теперь посмотрим на Матрицу глазами техноманта, разберём их методы работы и жизни в Матрице, как они видят окружающий их океан данных (стр. 269).

Матричные умения

Для совершения более активных действий в Матрице чем отправка электронной почты, необходимы соответствующие умения. В частности вам могут понадобится умения групп Взлом и Электроника. Вот краткий перечень этих умений и сфер их компетенции:

Использование Компьютера

Это умение отображает ваше умение пользоваться компьютером. Обычные функции умения включают редактирование файлов, стирание меток и поиск в Матрице. Кроме того оно используется в проверках Восприятия Матрицы которые могут быть жизненно важны для обнаружения Чёрного ЛЬДа до того как он обнаружит вас.

Использование Кибербоя

Данное умение используется при попытке что-либо разрушить или повредить в Матрице. С его помощью вы можете повредить электронику, прорвать защитные алгоритмы или сокрушить программы.

Использование Радиоэлектронной Войны

Это умение позволяет получить контроль над радиоволнами, что в беспроводном мире крайне важно. Оно пригодно для подавления чужих сигналов глушилкой (или даже декой), сокрытия своих следов и слежки за чужими потоками данных.

Пример

БиКей расслабляется в маленьком кафе на окраине города. Утро выдалось, по меркам Сиэтла, отличным: солнце иногда проглядывает сквозь тучи, а если бы вокруг не было небоскрёбов, был бы виден вулкан Рейнир. БиКей находится в режиме ДР, так что иконки устройств наложены на видимые объекты. В данный момент он отфильтровал большую часть иконок, но поскольку официантка не защищена приватностью комлинка, он может листать её коллекцию музыки в маленьком виртуальном окне привязанном к карману на бедре. Увидев понравившийся ему альбом БиКей (будучи не обременён уважением к закону) сливает метку на её комлинк и жало пчелы легонько проникает в него так, что теперь он может увидеть его иконку. Метка слегка вспыхивает, поскольку помогает ему копировать музыкальный файл с комлинка. БиКей знает, что эта маленькая шалость может привлечь внимание Бюро Охраны Грида, но это его не волнует, он уже наслаждается первым треком альбома.

Расположенный через дорогу банк начинает работать, и БиКей решает последовать его примеру. Он ожидал начала рабочего дня сотрудников банка, которые извлекут файлы из архивов хоста банка. Теперь, когда файлы извлечены из архивов, он может получить к ним доступ, если конечно сможет проникнуть в прекрасно защищённый хост банка.

Он пересекает улицу и скрывается в переулке позади банка. Здесь расположен аварийный выход, закрытый маглоком, подчинённым к локальной сети банка. Так что маглок защищён хостом банка, но это делает маглок уязвимой точкой. БиКей подключает дата-кабель от своей деки к универсальному порту замка и усаживается у стены, готовясь уйти в ВР.

Иконка БиКей, рой пчёл (ладно, тёмный шар с мельтешащими вокруг него пчёлами, после этого бега он сможет позволить себе иконку получше), появляется в Матрице рядом с замком. Хакер видит, но едва замечает чёрное небо Матрицы, концентрируется на замке и готическом монолите банковского хоста, плавающего заним. БиКей игнорирует окружающие замок брандмауэры банка и атакует замок по прямой ссылке. Появляется ещё одно пчелиное жало, на этот раз на замке, и с микросекундным мерцанием на на замке появляется идентичная метка, открывая хост банка.

Хакер усмехается, насколько может усмехаться рой пчёл, и влетает в хост. Изнутри он выглядит как большой современный офис, с кубиклами и почему-то туалетами, иногда порождающий сияющие синим потоки данных. Иконки перемещаются туда-сюда и БиКей логично предполагает, что летать не разрешается. Хакер меняет свою иконку на менее бросающуюся в глаза: одетого в тёмный, консервативный деловой костюм сараримана низкого ранга. Затем он приступает к поискам нужного файла. Тем временем мимо проходит суроволицый охранник (ЛЁД-Патрульный с социально приемлемым скином), сканирующий каждую иконку в поиске несанкционированного доступа. Но БиКей действует в скрытном режиме и ЛЁД его не замечает, во всяком случае пока.

БиКей находит старомодную бумажную папку, которая в действительности является файлом со списком клиентов, имеющих сейф в банке. То, что нужно. Хакер начинает копирование, но замечает крошечный замочек, висящий в углу файла. Список защищён и БиКею придётся снять защиту доя начала копирования. Это требует времени. Хакер смотрит на часы, фактически проверяя расчётное время до обнаружения его местным полуБОГом: чуток времени есть, но немного. Если бы до бега БиКей не спёр альбом, времени бы было больше, но третий трек ну очень хорош, так что оно того стоило и пока всё идет хорошо хакер в безопасности.

БиКей тянется к замку, выпускает утилиты для взлома, но что-то идёт не так. Несомненно хост засёк его и в любую секунду выпустит ЛЁД. Спустя секунду с потолка резко падает трёхметровая горилла. Дека БиКей услужлива определила её как ЛЁД-Убийцу, хакер выругался. Учитывая уровень защищённости этого хоста ЛЁД-Убийца, это только начало неприятностей. Надежда только на то, что паук-безопасник банка устроил себе длинный завтрак. Команде БиКея нужен этот файл, но получить его теперь не так просто.

Использование Хакинга

Данное умение помогает интеллектуально убедить Матрицу сделать вещи, которые, по задумке конструкторов, она делать не должна. Хакинг позволяет находить и использовать слабые места в цифровой защите, а также устраивать хаос в Матрице иными утончёнными способами.

Использование Железа

Это умение показывает вашу способность создавать, ремонтировать и управлять электронным оборудованием. В самой Матрице Железо используется редко, но оно отвечает за всё оборудование что работает в Матрице и всё на чём работает Матрица. Железо очень полезно при починке повреждённой в Матричном бою электроники, не говоря уже о модернизации собственной деки и создании собственных устройств.

Использование Софта

Данное умение ответственно за написание программ и другого работающего в Матрице кода. Также оно пригодно для создания собственных программ и анализа неизвестного кода. Ели у вас хватает храбрости, можете попробовать сделать дата-бомбу, но что-бы она не взорвалась вам в лицо, нужно высочайшее мастерство.

Хост: Джекпоинт

Этот хост создан бегущими для бегущих. Хотя он и не единственный в своём роде, Джекпоинт наиболее известен и пользуется наибольшим доверием теневых участников. Сам хост выполнен в стиле старых декеров, как набор комнат плавающих в огромном гриде. Правила хоста достаточно либеральны, как и подобает месту для своих. Большая часть декора довольно абстрактна, а многие иконки выполнены в виде простых геометрических тел с легко читаемыми надписями, плавающими рядом. Некоторые зоны, такие как киберкафе и Музей Бега, имеют более строгие формы, а гостей, для поддержания более нормальной атмосферы, просят соблюдать некоторое подобие законов физики. Самые строгие ограничения в Мемориале, где царит строжайшая тишина, гравитация и запрет на чудные изображения, ведь там расположены памятники и надгробия павших бегущих.

Пример, продолжение

БиКей резко стирает установленную на файле метку хоста, выглядящую как коготь. Даже без метки хост заметил его, так что ЛЁД знает, где он и кто он. Горилло-лев ЛЬДа бьёт декера кулаком размером с человека, удар заставляет декера пошатнутся, но не упасть. Дека БиКея начинает перегреваться, в ВР это отображается тупой болью.

БиКей взмахивает рукой, и цифровой дым скрывает его от хоста и ЛЬДа. В ответ хост выпускает дополнительный ЛЁД, программу-Ищейку, выглядящую как крупный бладхаунд. В данный момент для хакера ЛЁД-Ищейка более опасна чем Убийца. Если банк найдёт мясное тело БиКея, а оно недалеко от банка, безопасники повяжут его за секунды.

Горилло-лев ожидал указаний от ЛЁД-Патрульного когда того неожиданно атаковал взявшийся из ниоткуда громадный рой пчёл. ЛЁД-Патрульный пошатнулся, дёрнулся и взорвался миллионом сияющих мотыльков, угасших спустя секунду. ЛЁД-Патрульный был единственным способом хоста выследить хакера, по крайней мере пока БиКей не налажает снова. Хакер едва успевает усмехнуться как новый суроволицый охранник начинает собираться из воздуха когда хост запускает новую копию ЛЁД-Патрульного.

БиКей пытается быстро разбить крошечную блокировку файла. И вновь не сдюживает. Ответный удар брандмауэра хоста отдаётся в держащую деку руку, в реальном мире устройство потрескивает. Система защиты файлов хороша. Хост почти завершил запуск нового ЛЁД-Патрульного так что БиКей со всей силы бьёт виртуальный замок. На сей раз замок уступает и исчезает. ЛЁД-Патрульный начинает искать нарушителя. БиКей копирует файл и начинает отджекиваться, но успевает заметить оторвавшегося от завтрака и вошедшего в хост паука-безопасника, самурая с светящимся мечом, но к схватке он опоздал.

Потрясение от внезапного перехода из виртуальной реальности в мясной мир было болезненно для БиКея, и ноги его заплетаются. Выход был не самым чистым, но уйти хакер смог. Декер получил что искал и может отправиться домой, делиться добытым с командой и чинить деку, а безопасникам банка предстоит выяснить, как это возможно.

Кибербой

Сражения в Матрице много сложнее чем в мясном мире. Это не просто забрасывание друг друга вредоносным кодом, взлом шифрования и сжигание электроники. Разумеется, желающие могут просто перебрасываться Дата-Шипами, но самые успешные кибербойцы действуют тоньше, проигравшие называют это коварством.

Мы рекомендуем вам перед запуском программ, прочитать данную главу целиком, но если вам не терпится обрушить Матрицу на головы врагов вот перечень самого необходимого:

Инициатива: Режимы Пользователя, стр. 247
Базовая Атака: Дата-Шипы, стр. 258
Плотная Оборона: Плотная Матричная Оборона, стр. 260
Матричный Урон: Урон в Матрице, стр. 246
Повреждение Железа: Окирпичение, стр. 246

Использование Резонанса

Умения из группы Резонанс, могут использовать только техноманты. Эти умения для составления комплексных форм и сплетения спрайтов. Если вы техномант и желаете использовать свои таинственные силы, держите курс на страницу 270.

Матричные атрибуты

Для поддержания работоспособности электронные устройства запускают множество приложений, утилит и библиотек кодов. Вместо длинного списка запущенных на компьютере приложений общая эффективность этих программ описывается **Матричными атрибутами**. Они используется как пределы при совершении Матричных действий, так и при формировании вашего набора кубиков при защите от них.

Матричных атрибутов четыре: Атака, Слив, Обработка Данных и Брандмауэр (сокращённо АСОБ). Большинство устройств (включая комлинк) имеют только два атрибута: Обработка Данных и Брандмауэр. Деки и хосты обладают всеми четырьмя.

Каждое Матричное действие имеет атрибут, под сферу ответственности которого подпадает. Так действие Брутфорс является действием Атаки, а Взлом на Лету — Слива. Матричный атрибут служит пределом проверок связанного действия.

Атака Attack

Ваш рейтинг Атаки отображает запущенные на вашей деке программы и утилиты способные внедрять в другие операционные системы вредоносный код или использовать алгоритмы, позволяющие грубой силой проломить шифрование и защиту, нанося виртуальные побои. Софт Атаки высоко рисковый и высоко прибыльный — протоколы брандмауэра обычно жёстко реагируют на его применение и если вы ошибётесь может пострадать ваша персона. Действия Атаки хороши для быстрых взломов, повреждения устройств и ликвидации угроз быстро и шумно.

Слив Sleaze

Приложения составляющие атрибут Слив маскируют ваше присутствие, исследуют оборону цели и незаметно изменяют код интересующей системы. Софт Слива деликатен и одна ошибка поставит цель на уши. Действия Слива хороши при таких вторжениях которые дают вам время разобраться с проблемами тихо, но медленно.

Обработка Данных Data Processing

Данный атрибут отображает возможности вашего устройства при обработке информации, потоков данных и файлов. Он используется для тех Матричных действиях, которые, обычно, вполне законны.

Брандмауэр Firewall

Атрибут Брандмауэр защищает вас от атак. Он отображает фильтры кода, чекеры файлов, детекторы вирусов, очищающий софт и прочие оборонительные программы. Действия Брандмауэра по природе оборонительны. Наиболее важен Брандмауэр при создании брони от виртуальных атак.

Файлы и Матричные атрибуты

Файлы не имеют рейтингов (хотя защита файлов возможна, см. действие **Редактировать Файл**, стр. 260). Вместо этого при защите от Матричных действий файлы используют атрибуты своих владельцев.

Кибердеки

Если вы декер, то ваша кибердека — это кровь жизни, единый билет на управление Матрицей. Он даёт жизненно важные Матричные атрибуты, из которых для взлома принципиально необходимы Атака и Слив. Также в деке есть встроенный сим-модуль, так что для входа в VR вам потребуется только ПНИ. Кроме того в деке есть универсальный дата-разъём и метр выдвижного дата-кабеля, так что её можно подключить к устройстве напрямую. На кибердеке обычно имеется небольшой экран для отображения информации о статусе. Чаще всего дека представляет из себя плоский параллелепипед, размером с небольшую книгу, также кибердека иногда комплектуется ремнём, что очень удобно при взломе на бегу.

Каждая дека имеет Рейтинг Устройства, определяющий её Счётчик Матричного Состояния и используется в некоторых других правилах. Также у деки есть четыре цифры атрибутов (называемые Пулом Атрибутов), но значение конкретного атрибута не определено, ведь дека куда более универсальна чем рядовое устройство или хост. Вы можете подстроить вашу деку к конкретной задаче. Также указано количество программ которые вы можете одновременно запустить на деке, хотя храниться может любое количество.

Настройка деки

При первой загрузке вашей деки необходимо присвоить значение каждому из четырёх Матричных атрибутов. Это отображает различные запущенные на деке служебные утилиты. Использование рейтинга позволяет избежать длительного перечисления софта нацеленного на взлом, скрытность, обработку данных и защиту. Например, у вас есть Микротроника Ацтек 200 со значениями атрибутов 5, 4, 3 и 2. Вы планируете, ради экзотики, провести время в Матрице как законопослушный посетитель возможно поиграв в игры, найти фильм или посетить ДжекПоинт. Вы распределяете Матричные атрибуты так: Атака 2, Слив 3, Обработка Данных 5 и Брандмауэр 4.

Перенастройка деки

В любой момент вы можете перенастроить свою деку, изменить список запущенных утилит, перераспределить Матричные атрибуты или поменять запущенные в данное время программы. Это требует Свободного действия и может быть совершено только в вашей Фазе Действий. Это действие не является Матричным. При перенастройке деки, вы можете поменять местами два Матричных атрибута деки, или поменять запущенную программу на хранимую на деке, но не запущенную. Кроме того, вы можете загрузить программу в свободный слот или выгрузить запущенную программу и оставить слот свободным.

Предположим, что вы тусуетесь в ДжекПоинте и один мудак докопался до вашей аватарки. Вы вспылили и готовы разбить ему виртуальную морду. Но сегодня вы шли не на драку, так что ваша Атака равна 2, а Обработка Данных - 5. В текущий момент вам лучше бы поменять их местами, так что вы тратите на это Свободное действие перед собственно атакой. Теперь ваш рейтинг Атаки равен 5 и вы можете бить козлу морду в полную силу.

Кибердеки

Кибердека	Рейтинг Устройства	Пул атрибутов	Программы	Доступность	Цена
Эрика МЦД-1	1	4 3 2 1	1	3Л	49,500¥
Микродек Саммит	1	4 3 3 1	1	3Л	58,000¥
Микротроника Ацтек 200	2	5 4 3 2	2	6Л	110,250¥
Гермес Колесница	2	5 4 4 2	2	6Л	123,000¥
Новатех Навигатор	3	6 5 4 3	3	6Л	205,750¥
Ренраку Цуруги	3	6 5 5 3	3	9Л	214,125¥
Сони СИЯЙ-720	4	7 6 5 4	4	12Л	345,000¥
Сиавасэ Кибер-5	5	8 7 6 5	5	15Л	549,375¥
Фаерлайт Экскалибур	6	9 8 7 6	6	18Л	823,250¥

Матричный урон

Каждое устройство в Матрице имеет Счётчик Матричного Состояния(СМС). Он отображает способность устройства выдерживать вредоносный код, разработанный для повреждения устройства. Когда устройство повреждается, оно перегревается, испытывает перепады и провалы напряжения, а также короткие замыкания, приводящие в конце концов к утрате функционала.

Счётчик Матричного Состояния похож на иные Счётчики Состояния. Счётчик Матричного Состояния любого устройства имеет 8+(Рейтинг Устройства)/2 клеток. Бросок на сопротивление Матричному урону всегда Рейтинг Устройства + Брандмауэр. Когда повреждение получает персона, оно идёт устройству (за исключением техномантов, они получают его как Оглушающее).

В отличие от других форм урона Матричный не налагает штрафа пока Счётчик Матричного Состояния не будет заполнен до конца. Для техномантов Матричный урон считается Оглушающим, так что они получают штраф за него по обычным правилам, как за Физический или обычный Оглушающий урон.

Окирпичение

В случае полного заполнения Счётчика Матричного Состояния устройство прекращает работать. В таком случае говорят, что оно превратилось в кирпич, сам процесс, соответственно, окирпичение. Этот процесс обязательно сопровождается спецэффектами. Дым, искры, треск, стук, шипение, омерзительные запахи, а иногда и возгорания — неизменные спутники превращения устройства в кирпич. Если вы использует деку в ВР и она окирпичивается, вас выбрасывает из Матрицы, также вы получаете дампшок (стр. 247). Окирпиченное устройство сломано и до проведения ремонта (описанного далее, в разделе Ремонт Матричного урона) бесполезно.

Окирпиченное устройство прекращает работать: батареи истощены, механические части расплавлены или залиты расплавленными деталями и так далее. Тем не менее не все устройства в таком стоянии вовсе бесполезны. Вибромеч остаётся острым, рото-дрон парит над землёй на авто-гире, замок остаётся в запертом состоянии. Ударник штурмовой винтовки не работает, но её штык всё ещё можно засунуть в задницу наглому хакеру. И, кстати, окирпичить катану нельзя. И не паникуйте, если ваш навороченный боевой байк окирпичат, он всё ещё сможет поехать, если конечно вы найдёте подходящего специалиста.

Пример

Декер Тессеракт совершал моцион по любимому тёмному переулку когда к нему подошёл крупный и некультурно выглядящий орк. Тессеракт смотрит в дуло пистолета, грустнеет, но замечает в своём ДР дисплее, что у оружия смартган рейтинга 2. Ментальной командой, и Свободным Действием, он меняет местами Брандмауэр 5 и Атаку 2 своей кибердеки Гермес Колесница (разумеется с датаджеком и ПНИ), а затем бросает Дата-Шип в иконку оружия. Затем он совершает бросок Кибербоя + Логика (12 кубиков) против Интуиции +Брандмауэра орка (колоссальные 4 кубика), набирая 5 успехов против 1 у орка (4 чистых успеха). Базовое ЗУ от Матричной атаки 5 (поскольку атрибут Атака равен 5) плюс 4 чистых успеха приводит к ЗУ 9. Орк совершает бросок на сопротивление повреждениям, т.е. Рейтинг Устройства + Брандмауэр, но не набирает успехов. Урон переполняет Счётчик Матричного Состояния оружия, закирпичивая его. Пистолет в руке орка трещит, искрит и дымит, отвлекая владельца и давая Тессеракту достаточно времени на вытаскивание своего оружия, пистолета размером «а ну-ка отъебись».

Ремонт Матричного урона

Если у вас есть устройство с Матричным уроном, то вы можете починить его, для этого потребуется инструменты, час времени и успешная проверка Железа + Логика [Ментальный]. Каждый набранный вами успех либо для удаления одной клетки урона, либо для уменьшения необходимого времени вдвое (первый потраченный успех сокращает время работы на полчаса, второй — на 15 минут, и так далее, до минимума в 1 Боевой Ход (3 секунды)). Окирпиченное или нет, но во время ремонта устройство отключено от питания и бесполезно.

Если вы время ремонта поймали критичный люк, то всё, устройство останется кирпичом навечно. Вы можете использовать его в качестве пресс папье, наглядного материала или при желании - кирпича. В случае глюка, функционал устройства может быть восстановлен, но оно станет немного глюкнутым (МИ придумает сбой соответствующий моменту).

Не-устройства и Матричный урон

ЛЁД и спрайты также имеют Счётчик Матричного Состояния. Как и в случае устройств Матричный урон не сказывается на них до заполнения Счётчика Матричного Состояния. ЛЁД и спрайты не могут быть отремонтированы, но теряют весь урон при остановке программы или возвращения в Резонанс.

Хосты и файлы не могут получать Матричный урон, поскольку не имеют Счётчика Матричного Состояния. Техноманты также его лишены. Весь Матричный урон они преобразуют в Оглушающий, но их живая персона по прежнему сопротивляется урону броском Рейтинга Устройства + Брандмауэр.

Урон от биоотдачи

Урон от биоотдачи порождает код предназначенный для перенастройки сим-модуля, на вызывание боли. В таких обстоятельствах тело повреждается так же как и несдюжившее устройство. Урон от биоотдачи может наносить временный или даже постоянный урон телу и мозгу декера. Биоотдачей пользуется Чёрный ЛЁД, Джимены Бюро Контроля Грида и особо беспринципные хакеры и пауки, хотя её воздействие может стать следствием и непреднамеренных событий, таких как дампшок или, в случае риггера, повреждения дрона или машины.

Опасность урона от биоотдачи зависит от режима ВР. Если в описании не сказано иное, урон от биоотдачи Оглушающий, если получатель находится колд-сим ВР или Физический, если жертва в хот-сим ВР. Сопротивление биоотдаче: Сила Воли + Брандмауэр.

Дампшок и Блокировка Выхода

При резком выходе из Матрицы, без внимательного переключения ВР на ДР, ваш сим-модуль начинает шалить и причинять вам неприятности. С хакерами это происходит столь часто, что имеет своё название: **дампшок**. Значение Урона дампшока равно 6О при колд-сим ВР и 6Ф при хот-сим ВР. Урон от дампшока является следствием биоотдачи, так что сопротивление ему идёт по Силе Воли + Брандмауэр. В дополнение к этому, вы также дезориентированы и получаете штраф к набору кубиков -2 на каждое действие в течении (10 — Сила Воли) минут. Помните, если вас выбрасывает из-за окирпичивания деки, атрибута Брандмауэр у вас больше нет, так что для сопротивления дампшоку остаётся только Сила Воли.

Другой опасностью в Матрице является **блокировка выхода**. Это происходит когда другая персона или устройство посылает вашей деке (или иному устройству) сигнал на отмену любой вашей попытке покинуть Матрицу. Если вам заблокирован выход вы не можете использовать действия Переключить Режим Интерфейса, Войти/Покинуть Хост, Перезагрузка на используемом вашей персоной устройстве (скорее всего деке). Выйти вам поможет успешное действие Отджекиться (стр. 259). В таком случае вас ждёт дампшок, но по крайней мере на свободе. Выход может быть заблокирован любой персоне, будь она агентом, техномантом или спрайтом.

Когда вы падаете без сознания в ВР ваша дека или комлинк обычно переключается в режим ДР. Но при блокировке выхода вы остаётесь в сети и в ВР. ЛЬДу обычно неважно, находится ли цель в сознания, так что он продолжит вас атаковать. Пауки в этом смысле нескольку умнее, но не менее безжалостны, и когда вы беспомощны и застряли в Матрице им есть где развернуться. В любом случае если вы не можете защитить себя — последствия будут мерзкими.

Режимы пользователя

Взаимодействия с Матрицей можно производить в трёх режимах. В дополненной реальности или ДР, вы наблюдаете преимущественно с реальный мир, а взаимодействуете с Матрицей через накладки ДР. В виртуальной реальности, или ВР, ваше тело остаётся далеко и вы воспринимаете только ощущения данные вам Матрицей. ВР может находится в двух режимах: основным является колд-сим — использующий Матричные ощущения большей частью для зрения и слуха. Хот-сим же заменяет все ваши сенсорные ощущения дарованными Матрицей: все чувства, а также эмоции. Вы можете совершать Матричные действия в каждом из трёх режимов.

Дополненная реальность

Как уже рассказывалось ранее, ДР представляет собой реальный мир с наложенной поверх него информацией из Матрицы. Вы можете получать информацию либо через виртуальный экран либо через наложение информации о устройствах и хостах поверх вашего нормального зрения. Ваша персона может перемещаться по Матрице используя перемещения вашего мясного тела. Вы даже можете посещать хосты, хотя по сравнению с пользователями ВР того же узла она будет передвигаться медленно и рывками.

В ДР вы используете обычную Инициативу и Кубики Инициативы. Вы не получаете урон от биоотдачи, например при атаках Чёрного ЛЬДа. Если ваше внимание сосредоточено на дисплее ВР, а не на окружающей обстановке, МИ может наложить штраф к набору кубиков -2 на все проверки Проницательности совершаемых для обнаружения происходящего в физическом мире.

Колд-сим виртуальная реальность

При колд-сим подключении к ВР между вами и Матрицей располагаются фильтры симсенса. Они защищают ваш мозг от опасных сигналов, но замедляют вас, поскольку данные анализируются перед поступлением к вам. Во время работы ваше мясное тело расслабляется, а сенсорные ощущения блокируются, как будто вы спите. Вы видите Матрицу как если бы были там, парили среди иконок.

В колд-сим ВР вы вычисляете Инициативу как Обработка Данных + Интуиция, кроме того получаете +3к6 Кубик Инициативы (помните, что при любых усилениях или бонусах Кубик Инициативы не может быть выше 5к6). При получении урона от биоотдачи он считается Оглушающим.

Хот-сим виртуальная реальность

Хот-сим ВР подобен колд-сим ВР, но фильтры отключены. Вас захлёстываю симсенс сигналы, которые даже способны повлиять на ваше лимбическую систему, так как вы можете не только видеть, слышать и осязать Матрицу, но и воспринимать её всеми прочими органами чувств. Хот-сим использует те же симсенс сигналы что и чипы лучше-обыденной-жизнь, что делает его куда более опасным и вызывающим привыкание (стр. 451), но он даёт куда лучшую, почти интуитивную связь с Матрицей.

В хот-сим ВР вы вычисляете Инициативу как Обработка Данных + Интуиция, кроме того получаете +4к6 Кубик Инициативы (помните, что при любых усилениях или бонусах Кубик Инициативы не может быть выше 5к6). Вы получаете бонус +2 кубика ко всем Матричным действиям и при получении урона от биоотдачи он считается Физическим.

Установление соединения

Матрица это иная среда, существующая параллельно с реальным миром, но тесно с ним связанная. Полёт в виртуальной ночи несколько отличатся от полёта в физическим мире. И мы говорим не только о силе тяжести.

Шум

Шумом называют помехи в беспроводной Матрице. На сигнале могут сказываться многие факторы: электроника, природное или искусственное заглушение и даже космическое фоновое излучение. Может показаться, что информация в Матрице передаётся мгновенно, но спросите любого играющего в онлайн игры, и окажется что у игрока удалённого на несколько континентов задержка куда больше чем у парня по соседству. Когда решения принимаются в мгновение ока, разница в скорости становится важной. Чем дальше вы находитесь от иконки в реальном мире, тем труднее связываться с ней, неважно с дружественными целями или нет. Шум можно уменьшить **подавителем помех**, имеющимся в некотором софте и железе (см. главу **Уличное Снаряжение**, стр. 482).

Чаще всего Шум вызывает расстояние до цели, но в таблице есть и другие его источники, например, **спам-зоны** и **статик-зоны**. В спам-зонах так много трафика (в основном коммерческого содержания) что вся информация обрабатывается медленнее. Статик-зоны блокируют электромагнитные сигналы (например, подземный туннель, канализационный коллектор или руины стального офисного здания) или же просто удалены от цивилизации (сердце пустыни, северный полюс или средина Тихого океана).

Режимы Пользователя

Режим Пользователя	Инициатива	Кубик Инициативы	Примечание
Дополненная реальность	Физическая инициатива	Кубик Физической инициативы	Может быть отвлечён
Колд-сим ВР	Обработка Данных + Интуиция	3к6	
Хот-сим ВР	Обработка Данных + Интуиция	4к6	+2 кубика ко всем Матричным действиям

Для определения эффекта Шума начните с уровня Шума за расстояние в реальном мире от вас до объекта, затем прибавьте ситуационные модификаторы шума, и наконец вычислите влияние используемых подавителей помех. Если после этих манипуляций уровень Шума остаётся положительным, он идёт отрицательным модификатором к наборам кубиков ваших действий. Шум никогда не воздействует на проверки защиты или сопротивления.

Незаконные действия

Некоторые Матричные действия незаконны, что делает их более опасными. При создании Матрицы были учтены требования безопасности, но разумеется, полная защита от хакеров невозможна. Список незаконных действия довольно прост: все действия Атаки и Слива — незаконны. Риск их совершения зависит от того, чего вы пытаетесь добиться.

При провале действия Атаки система программной защиты цели отвергает ваш код, искажает его и отправляет обратно. Если бы это были нормальные данные, то ваша система могла бы проверить их на ошибки, но в данном случае код был создан для обхода Брандмауэра. Каждый чистый успех набранный целью при проверке Защиты наносит вам 1 клетку Матричного урона, которому нельзя сопротивляться.

При провале действия Слива, Брандмауэр цели обнаруживает вторжение и ставит метку на вас. Устройство немедленно информирует об этом владельца, а хост запускает ЛЁД. Если у цели уже есть три метки на вас, четвёртая не ставится, но оповещение и запуск всё равно происходят.

Шум и использование Матрицы

Физическое расстояние до цели	Уровень Шума
Прямое подключение (любая дистанция)	0
До 100 метров	0
101-1,000 метров (1 км)	1
1,001-10,000 метров (10 км)	3
10,001-100,000 метров (100 км)	5
Больше 100 км	8

Ситуация	Уровень Шума
Плотная листва	1 за каждые 5 метров
Клетка Фарадея	Нет сигнала, действия заблокированы
Пресная вода	1 за каждые 10 см
Глушение	1 за каждый успех действия Заглушить Сигналы
Прошитая металлом земля или стена	1 за каждые 5 метров
Соленая вода	1 за каждый сантиметр
Спам- или статик- зона	Рейтинг
Поглотители беспроводного сигнала (например, обои или краска)	Рейтинг

Спам- и статик- зоны

Спам-зона	Статик-зона	Рейтинг Шума
Даунтаун города	Заброшенное здание	1
Даунтаун разрастания	Заброшенные окрестности, пустоши	2
Крупное событие или рекламный набег	Сельский район, заброшенное подземелье, сильный дождь или снег	3
Торговый район города	Глухомань, сильный шторм	4
Торговый район разрастания	Удалённая местность только со спутниковым доступом	5
Массовый сбор или чрезвычайное событие	Отдалённое, закрытое место (пещера, пустынные руины)	6

Пример

Тессеракту нужны данные с комлинки сараримана Ренраку и он решает действовать напрямую. Цель не работает в скрытном режиме, так что хакер может видеть файл, но он защищён. Тессеракту потребуется взломать защиту файла прежде чем скопировать его, и оба действия требуют метки на файле. Хакер начинает с действия Брутфорс на файле (использующим рейтинги владельца) и набирает 4 успеха против 2 у цели. Действие успешно и Тессеракт получает метку на файл, но также и 2 Очка Наблюдений, ведь цель набрала 2 успеха. Далее хакер совершает действие Взломать Файл и снова набирает 4 успеха. А сарариман и его комлинк набирают 3. Тессеракт снова выигрывает, преодолевает защиту, но его ОН возрастают до 5. Теперь всё что нужно — это скопировать файл, поскольку это действие Обработки Данных, Очки Наблюдения хакера не увеличатся, так что он может спокойно уйти с данными.

Незаконные действия

Даже лучший ниндзя мира не сможет пресечь пустыню не потревожив песка, и лучший хакер не способен взломать Матрицу не оставив за собой крошечного цифрового следа. БОГ и полуБОГи могут отыскать эти улики, но по счастью Матрица воистину велика и может дать массу укрытий. Но охранители умелы и в конце концов поймают вас. Чем больше вы взламываете, тем проще вас найти.

В начале использования Матрицы вы чисты и невинны как свежевыпавший снег (по крайней мере насколько полуБОГи могут видеть). После совершения незаконного действия (Атаки или Слива) вы получаете **Очки Наблюдения** или ОН, которые ваш МИ использует для отслеживания количества оставленных вами улик. При совершении действия Атаки или Слива ваши ОН увеличиваются на количество набранных вашей целью при проверке защиты успехов.

Очки Наблюдения также растут с течением времени. Если у полуБОГов есть время проанализировать ваши действия, они отследят ваши переходы и приблизятся к вам всё ближе и ближе. За каждые 15 минут с момента получения первых ОН они увеличиваются на 2к6 (этот бросок МИ делает в тайне).

Когда Очки Наблюдения достигнут 40 ваша песенка спета. По вам проедутся стальные колёса **Совмещения**. ПолуБОГ данного грида выследил вас и запустил мясорубку. Во первых вы получаете Матричный урон с ЗУ 12, которому можно сопротивляться как обычно. Затем он заставляет вашу персону перезагрузиться, стирая метки и вышвыривая из Матрицы (если вы находились в ВР, вас ждёт дампшок). Также, как будто этого было недостаточно, он также сообщает ваше физическое местонахождение владельцу используемого вами грида и хоста (если вы находились в хосте), так что вам возможно придётся разбираться с силами правопорядка реального мира, могущими захотеть вцепиться вам в задницу.

МИ должен держать ваши Очки Наблюдения в тайне от вас. Для отслеживания уровня ОН вы можете использовать действие Проверить Очки Наблюдения или программу Радионяня. Если у вас хорошая память вы можете прикинуть количество ОН (для этого ваш МИ должен быть очень добр и говорить вам, сколько успехов набрала цель. На самом деле это не одобряется, но мы не БОГ, и не контролируем всё).

И, разумеется, Джи-мены, пауки-безопасники, ЛЁД и другие официально санкционированные БОГом пользователи никогда не получают Очки Наблюдения, что бы ни творили. Такова жизнь в Матрице, а если вдуматься то и в мясном мире тоже. Совмещение в хостах действует несколько по другому (см. **Совмещение в Хосте**, стр. 267), но как только вы подставите свою голову — молоток полуБОГа упадёт.

Прямое подключение

Устройства имеют **универсальный дата-разъём**, являющийся глобальным стандартом для подключения к устройству питания и обмена данными. Если у вас есть кабель, вы можете подключиться к устройству напрямую. Кибердеки и датаджеки комплектуются метром встроенного выдвижного микроволоконного дата-кабеля, хотя вы всегда можете купить кабель примерно за 5 нюйен за метр (некоторые устройства, особенно установленные в зданиях соединяются кабелями для уменьшения шума). При использовании прямого подключения вы игнорируете все модификаторы шума, штрафы за нахождение в другом или общественном гриде. Есть только вы и устройство.

Некоторые устройства не имеют возможности беспроводного подключения. Обычно, это является следствием бедности (пользователь не может позволить себе устройство из этого десятилетия), либо паранойи (пользователь считает такое устройство более безопасным). Такие устройства называют **реликтами**.

Хост: Бюро посещений и визитов Нью-Токио

Вы всегда хотели посетить Нью-Токио, но не можете себе позволить суборбитальный перелёт? Теперь вы можете ощутить атмосферу Н-Т в комфорте собственного дома! Хост Бюро посещений и визитов Нью-Токио имеет полномасштабную модель торгового района Нью-Токио с физическим и сенсорным движком FeelReal™, осуществляющим в реальном времени обновление погоды, магазинов, событий и даже пешеходов.

За скромную абонентскую плату вы можете оказаться в дополненной реальности вместе с теми, кто физически там! Вы сможете прогуляться по магазинам, взаимодействия с фактическими продавцами. Вы получаете цифровую копию всего что покупаете для использования в ВР пока физический товар едет к вам.

Реликты недоступны через беспроводное подключение, так что не могут управляться дистанционно или получать бонус за беспроводное подключение к Матрице. Оно по прежнему обладают универсальным дата-разъёмом, так что к ним можно подключиться (и взломать) напрямую.

Личные и глобальные сети

Если вы хотите дать устройствам дополнительную защиту, то можете **подчинить** их к своему комлинку или деке. Ваш комлинк (или дека) может поддерживать до (Рейтинг Устройства) x3 подчинённых устройств став для них **мастер-устройством**. Группа из подчинённых устройств и комлинка (деки) называется **личной локальной сетью** или ЛЛС.

Подчинённое устройство получает некоторую дополнительную защиту. Каждый раз, когда подчинённое устройство совершает проверку защиты, оно использует в качестве любого рейтинга или собственный рейтинг или рейтинг мастер-устройства. Например, подчинённый смартган стал целью действия Брутфорс хакера, и может использовать вашу Силу Воли или свой Рейтинг Устройства, и свой Брандмауэр или вашего комлинка, в зависимости от того, что выше. Однако, если подчиненное устройство атакуют через прямое подключение (т.е. через универсальный дата-разъём) оно не может использовать рейтинги своего мастера.

При подчинении устройств есть и риски. Если вы устанавливаете метку на подчиненном устройстве, вы устанавливаете её и на мастер-устройстве, поскольку устройства очень тесно связаны. Это происходит, даже если подчинённое устройство атакуют по прямому подключению, так что будьте осторожны при подключении устройств. Однако, работает это не в обоих направлениях, так что если вы проваливаете действие Слива против подчинённого устройства, метку на вас получает только владелец устройства, а не мастер-устройство.

Существуют также и **глобальные сети**, множество устройств подчинённых хосту. Хост может иметь практически неограниченное число подчинённых устройств, но из-за возможности взлома по прямому подключению хосту редко подчиняют устройства, которые невозможно защитить физически. Если вы находитесь в хосте с глобальной сетью, вы напрямую подключённы ко всем устройствам в глобальной сети.

Только устройства могут быть подчинёнными, мастерами или частью ЛЛС. В глобальной сеть подчинёнными могут быть только устройства, а мастерами — только хост.

Гриды

Для доступа к Матрице вам нужен грид. В зависимости от грида ваше видение Матрицы несколько изменяется, что может повлиять на взаимодействие с другими иконками. Существуют гриды трёх видов: общественные, местные и глобальные.

Гриды и бег

Во время типичного бега вы будете иметь дело только с одним или парой гридов, не считая общественного. Скорее всего будет один общий (возможно ваш местный и общественный) и один в котором находится цель. Обычно достаточно очевидно, какой грид использует цель. Все устройства и пользователи на объекте Сиавасэ будут использовать глобальный грид Сиавасэ, психованная банда — общественный, а силы правопорядка — местный.

Пример

Тессеракт хочет защитить ХК-227 Кранча от хакерских атак. Его Рейтинг Устройства и Брандмауэр равны 2, так что Кранч не совсем щепка в цифровом океане, но если встретится серьёзный хакер — будут проблемы. Кубиков для защиты не хватит. Для защиты Кранча Тессеракт подчиняет его оружие своей деке. Его Брандмауэр равен 4, а Сила Воли 5, так что оружие будут защищать 9 кубиков. Теперь враждебному хакеру придётся постараться.

Различные гриды имеют различных полуБОГов, контролирующих трафик и защищающих информацию, что иногда приводит к лагам в гриде. При попытке совершить Матричное действие против цели в другом гриде вы получаете штраф к набору кубиков -2. Если вы желаете избежать этого штрафа, вам придётся перескочить в грид цели. Если у вас есть доступ к желаемому гриду, вы можете просто использовать Грид-Скачок; в противном случае для получения доступа потребуется Матричное действие Брутфорс или Взлом на Лету (стр. 256). Обратите внимание, штраф не применяется при нахождении внутри хоста; там вы фактически вне грида.

Пример

Пистонс и /dev/grrl находятся в общественном гриде и проводят большой бег против НеоНЭТ. Прокладывая путь своей команде в офис корпы они анализируют устройства здания и приходят ко вполне ожидаемому выводу — здание находится в глобальном гриде НеоНЭТ. Хакерши могут оставаться общественном гриде и получить штраф к набору кубиков -2 против целевых устройств (не говоря уж об обычном штрафе общественного грида -2), либо перескочить в другой грид. Они выбрали второе. /dev/grrl имеет доступ к этому гриду за свой уровень жизни, так что просто совершает Грид-Скачок и оказывается в сети НеоНЭТ. Пистонс же не имеет подписки на этот грид, так что использует Взлом на Лету для совершения скачка, получая на него штраф к набору кубиков -2 за нахождение в общественном гриде.

Общественный грид

Пустоши Матрицы. Они дают ровно такой доступ, чтобы корпорации могли продолжать утверждать, что Матрица по прежнему бесплатна. Трафику от платных глобальных и местных гридов отдаётся преимущество, так что общественные являются медленными и ненадёжными. В результате, все Матричные действия совершаемые из общественного грида (даже в хосте) получают штраф к набору кубиков -2.

Рейтинги Устройств

Тип устройства	Рейтинг Устройства	Примеры
Простое	1	Основные приборы, общественные терминалы, системы развлечений
Среднее	2	Стандартная персональная электроника, базовый кибервэр, транспорт, дроны, оружие, домашние системы безопасности
Умное	3	Защищённые транспорт, альфавэр, корпоративные устройства безопасности
Продвинутое	4	Высококачественные устройства, военные транспорт и системы защиты
Передовое	5	Дельтавэр, кредстики, транспорт и системы защиты спецслужб
Ультрасовременное	6	Чудовищно дорогие экспериментальные устройства, космические корабли.

Матричная пеленгация

Цель ..	и находится	
	в обычном режиме	в скрытном режиме
Ближе 100 метров	автоматически	Встречная проверка Компьютера + Интуиция [Обработка Данных] против Логики + Слив
Дальше 100 метров	Простая проверка Компьютера + Интуиция [Обработка Данных]	
хост	автоматически	

Местный грид

Доступны только в конкретной физической области, такое как разрастание или регион. Вы можете получить доступ к местному гриду, только если находитесь в его обслуживаемой зоне, обычно, это связанная с ним географическая область. Так местный грид Изумрудный Город доступен только если пользователь находится в Сиэтле. Вне разрастания местным гридом является ЧинукНет Салиш-Ши. Вы ещё можете получить доступ к информации из Изумрудного Города, но работать вы будете из другого грида. Каждый местный грид, как правило, поддерживается ААА или АА мегакорпой, хотя их реклама менее навязчива чем в коммерческих глобальных гридах.

Глобальный грид

Есть десять больших и известных глобальных гридов, по одной на каждую мегакорпорацию из Большой Десятки. Как вы уже могли догадаться глобальный грид доступен по всему миру, даже на орбите, на высоте до двух тысяч километров от поверхности Земли. Данные гриды — царство рекламы и маркетинга. Каждый грид имеет своего полуБОГа и все они свободно обмениваются информацией и данными об Очках Наблюдения. Меги конфликтуют между собой, но хакеров ненавидят куда сильнее.

Устройства и персоны

Движущие силы Матрицы. Они — единственные иконки фактически делающие что-либо (за исключением хостов, но они воздействуют только на своих посетителей, так что сейчас не о них). Различие между ними состоит в том, что устройства обычно действуют в реальном мире, а персоны — в Матрице.

Устройства

Устройство в Матрице — любой беспроводной прибор в реальном мире. Тостеры, электроинструменты, машины, огнестрельное оружие, пожарные гидранты, уличные фонари, наушники, торговые или учётные метки, двери и замки, комлинки, ошейники животных, оргтехника, снегоочистители, термостаты, дроны; если прибор достаточно велик для установки микрочипа и имеет достаточную вычислительную мощность — он станет устройством. А устройства присутствуют в Матрице.

Иконки устройств имеют меньший размер, чем иконки персон. Также они имеют три рейтинга: Рейтинг Устройства, Обработка Данных и Брандмауэр. Для большинства устройств Матричные атрибуты равны Рейтингу Устройства.

Когда устройство не устройство? Когда оно персона!

Персоны

Обитатели Матрицы. Некоторые персоны действительно люди, пользователи и хакеры, подключённые к Матрице и использующие её. Когда человек использует устройство для подключения к Матрице иконка устройства заменяется иконкой персоны, так что фактически не покидает Матрицу пока персона не выйдет. В один момент времени, вы можете использовать только одну персону, переключение требует перезагрузки как используемого вами устройства, так и то в которое вы желаете переместить свою персону.

Некоторые персоны являются агентами, выполняющими задачи от имени своих владельцев. Агенты работающие на устройстве в одиночку заменяют иконку устройства на иконку живого пользователя. Если вы запустили агента одновременно с использованием своей персоны, он кажется отдельной персоной, даже если выполняется на том же устройстве.

Каждый ЛЁД — отдельная персона. Программы ЛЬДа не подключены к устройствам поскольку они действуют (к нашему счастью) только в хостах.

Живые персоны техномантов также не прилагаются к устройству. Если техномант сознательно не отключится, его персона находится в Матрице пока он бодрствует. Когда техномант компилирует спрайт, тот также получает собственную персону.

Восприятие Матрицы

В Матрице много всего. Машины, блендеры, выключатели, рекламные RFIDы, хосты и всё прочее беспроводное и/или электронное. Так что прежде чем воздействовать на свою цель, вам придётся найти её иконку, сам процесс её нахождения называется пеленгацией. К счастью для вас, Матрица способна в этом помочь.

Вы можете автоматически обнаружить иконки устройств (не работающих в скрытном режиме) в радиусе 100 метров от вашего физического местоположения. Неважно, где вы находитесь в Матрице, ваш комлинк или дека (или живая персона) имеет вполне конкретную антенну так что расстояние измеряется собственно от неё. При превышении этой дистанции для нахождения конкретной иконки вам требуется проверка Восприятия Матрицы (стр. 253).

Для обнаружения (с любой целью) любого хоста физическое расстояние неважно. Вы всегда сможете обнаружить любой хост из любой точки земного шара, если конечно хост не работает в скрытном режиме.

Вы всегда сможете обнаружить свои метки, так что если на иконке есть ваша метка, вы можете найти иконку без проверки, независимо от расстояния.

Восприятие Матрицы

При совершении действия Восприятие Матрицы каждый успех позволит вам вытащить из МИ один факт. Вот примерный список таких фактов, он отнюдь не исчерпывающий, но способен дать некоторое представление о возможностях Восприятия Матрицы:

- Запеленговать иконку вашей цели
- Дата последнего редактирования файла
- Количество клеток Матричного урона на Счётчике Состояния
- Наличие на файле дата-бомбы
- Запущенные персоной программы
- Рейтинг Устройства цели
- Комкод цели
- Рейтинг одного из Матричных атрибутов цели
- Тип иконки (хост, файл, устройство, персона) если цель выглядит нестандартно (или незаконно)
- Если файл выглядит защищённым, то каков рейтинг защиты
- Грид используемый персоной, устройством или хостом
- Если вы в гриде, есть ли в радиусе 100 метров иконка работающая в скрытном режим.
- Если вы в хосте, есть ли в хосте иконка работающая в скрытном режим.
- Если вы знаете по крайней мере одну работающую в скрытном режиме иконку вы можете её запеленговать (см. Скрытный Режим, ниже)
- Последнее совершённое иконкой Матричное действие и когда оно было совершено
- Метки на иконке, но не их владельцев

Продолжительная пеленгация

После того, как вы запеленговали иконку в Матрице, вы можете запеленговать её даже если она перешла в скрытный режим. Потерять иконку можно двумя способами. Иконка может успешно совершить действие Скрыться против вас и потребуется запеленговать её снова. Если цель перезагружается или отджекивается, вы также теряете иконку.

Скрытный Режим

Вы можете переключить свой комлинк, деку, иное устройство или персону (включая живую персону техноманта) в скрытный режим. Это уменьшает обмен трафика с Матрицей, но не останавливает его полностью. Скрытный режим помогает избежать обнаружения, но затрудняет использование Матрицы.

Переключение в скрытный режим требует Простого действия. Поскольку сокрытие ваших следов потребляет немало вычислительной мощности, скрытный режим накладывает на вас штраф к набору кубиков -2 на все Матричные действия.

Если вы пытаетесь найти работающую в скрытном режиме иконку (или пытаются найти вас), для начала вам потребуется просто узнать, есть ли рядом иконки работающие в скрытном режиме в принципе. Вы можете сделать это за успех проверки Матричного Восприятия (см. выше).

После этого, вам нужно её собственно найти. Это оцифровывается как Встречная проверка Компьютера + Интуиция [Обработка Данных] против Логики + Слив. Если выигрывает разыскивающий, он воспринимает скрывающегося как обычную иконку, если скрывающийся, то он остаётся вне досягаемости.

Обратите внимание, если в непосредственной близости есть несколько работающих в скрытном режиме иконок, то жертва для Встречной проверки выбирается случайно.

Метки не могут работать в скрытном режиме, поскольку они и так стараются скрыться, но все остальные объекты Матрицы могут быть переключены их владельцами в скрытный режим.

Обнаружение хакеров

Иконка или хост может заметить вас если вы совершаете против него действие Атаки или Слива. Подробности зависят от ваших действий.

Если вы успешно совершаете действие Атаки, цели становиться известно, что её атакуют, но вас она автоматически не пеленгует. Скорее всего следующим действием цель начнёт вас искать, хотя обычно (в зависимости от понимания владельцем и МИ правосудия) она предупреждает об атаке владельца и (если это хост) запускает ЛЁД. Если вы проваливаете действие Атаки, вас не замечают, поскольку на противника вы не повлияли (но обратите внимания на урон от отвергнутого кода, **Незаконные Действия**, стр. 249).

Для действий Слива ситуация обрата: если вы преуспеваете в действии вас не обнаруживают. В случае провала действия Слива, ваша цель сразу же получает бесплатную метку на вас (если цель устройство — то владелец). Так что вас моментально пеленгуют, одновременно с оповещением владельца и запуском ЛьДа.

Ключи аутентификации

Вы хотите попасть в клуб и уже внесли необходимую плату? Покажите парню в дверях печать на ладони. Хотите попасть в другую страну? Покажите пограничнику визу в виртуальном паспорте.

Матрица работает также. Если вы сможете показать устройству или хосту правильную метку, вы сможете получить к нему доступ. «Метка», это аббревиатура от «**Матричный электронный технический ключ аутентификации**», метода применяющегося для выявления законности доступа пользователей и являющегося частью протоколов устройств, персон, файлов, гридов и хостов. Только персоны могут ставить метки на иконки.

При взломе вы ставите на цель свою метку, так что цель признаёт вас законным пользователем. Стопроцентной гарантии нет — как внимательный пограничник может распознать подделку, так и хост может отвергнуть ваши фальшивые метки, но чем больше меток вы получите на цели, тем выше вероятность того, что вас примут за приличного пользователя или даже администратора. Тем не менее озабоченные безопасностью операторы Матрицы часто запускают агентов или пауков на постоянное применение Восприятия Матрицы для обнаружения посторонних меток на важных иконках (как правило такие люди, как и охранники мясного мира, сначала попробуют вышвырнуть бегущего сами, а уж потом вызовут подмогу).

Для получения метки на иконке есть три способа. Первый, законный: иконка сама предлагает поставить метку. Например, при оплате входного билета в хост Данте Инферно, хост сам посылает вам приглашение на установку на него метки, так что вы просто ставите метку и попадаете на вечеринку. Два других способа реализуются Матричными действиями: Брутфорс (шумный способ) и Взлом на Лету (хитрый способ).

В Матрице, неважно в ДР или в ВР, установка метки производится вполне буквально. Вы подводите вашу иконку к цели и пришлёпываете свою индивидуализированную метку к цели. Большая часть прохожих метку не увидит; для выявления таких подробностей требуется проверка Восприятия Матрицы. При установке метки на цели, она отображается на её иконке. Ваша метка видна только вам (если не учитывать проверку Восприятия Матрицы). Вы можете выбрать внешний вид вашей метки, но она должна быть основана на иконке вашей персоны (это требование протоколов Матрицы). Например, если вашей иконкой является домашняя кошка, меткой может быть след кошачьей лапки. Если в Матрице вы выглядите как ниндзя, ваша метка может принять вид торчащего в цели сюрикена.

На одной цели вы можете разместить до трёх меток (если вы не владелец, см. ниже). Различные Матричные действия требуют разного количества установленных на цели меток.

Метки работают только в одном сеансе Матрицы и удаляются при вашей перезагрузке. Для большинства устройств это редко становится проблемой, поскольку их почти никогда не нужно перезагружать, а хосты и другие сервисные объекты, как правило, мгновенно возвращаются в рабочее состояние, покрываясь метками за секунды. Хакеры, напротив, для ускользания от БОГа и полуБОГов перезагружаются регулярно, и уж точно не получают разрешения на установку большинства своих меток. Кроме того, если полуБОГи совместятся на хакере (не дай бог) они сотрут все метки хакера в процессе.

Ваши метки специфичны для вас и подключены к вашей персоне, так что вы не можете поставить метку за других или перевести их на других. Вы можете разрешить другой персоне поставить метку на свои устройства действием Предложить Метку (стр. 260).

Владельцы

Каждая персона, хост, устройство или файл имеет **владельца**. Он имеет особые права. Каждый объект Матрицы может иметь только одного владельца, но владелец может иметь неограниченное количество объектов Матрицы. Владелец устройства, хоста, персоны или файла всегда может запеленговать его в Матрице. Для всех намерений и целей владелец иконки имеет на ней четыре метки.

Обладающий устройством и его владелец не всегда одно лицо, хотя обычно это так. Владение, по крайней мере в Матрице, регистрируется и на устройстве (или иконке) и на гриде, так что оно несколько сложнее чем наклеить на прибор «Собственность [пробел]». Пока комлинк находится на складе или в магазине, владельцем комлинка является его производитель (хотя иногда магазины получают право владения товаром до передачи его покупателю). При покупке комлинка право владения переходит от изготовители или магазина к вам.

Корпорации и правительства используют эту систему регистрации для отслеживания оборудования. Пистолет охранника может находится в его кобуре, но владельцем оружия является нанявшая охранника корпа. Это позволяет сравнительно просто выслеживать воров, дезертиров и мародёров, по крайней мере тех, кто не способен взломать то, что украл.

Владелец иконки может целенаправленно передать право владения другой персоне, этот процесс занимает около минуты. Если вы украли смартган без передачи права владения, он будет считать своим владельцем предыдущего обладателя (что может привести к осложнениям, если его будут искать). Это значит, что изменение владельца является приоритетным действием после кражи предмета с беспроводным подключением. Вы можете незаконно поменять владельца устройства с помощью инструментов Железа и успешной Длительной проверки Железа + Логика [Ментальный] (24, 1 час). Глюк на этой проверке приведёт к отправке отчёта властям.

Смена владельца несколько проще. Лучше всего использовать действие Редактировать Файл (владельцем копии будете вы), а затем удалить, также Редактированием Файла, оригинал.

Обратите внимание, вы не можете поменять владельца персоны или хоста. Прости, чаммер, ты не сможешь украсть весь Стафер Снак быстрым хаком.

Матричные действия

Как вы могли догадаться из названия, Матричные действия доступны только в Матрице. Но в Матрице доступны не только такие действия, Матричные действия отделены от прочих, поскольку на них действуют отдельные правила, такие как Шум и Очки Наблюдения.

В этом разделе приведён перечень Матричных действий. В нём приведено множество вещей, которые вы можете сделать с цифровым миром, но это отнюдь не всё. Если вы заходите сделать нечто, не покрывающееся данными правилами, например, настройка иконки под течения моды или создание в ВР отвлекающих внимание датапотоков, ваш МИ укажет вам необходимые проверки.

Когда проверка защиты требует Ментального атрибута, используете рейтинг владельца. Даже если сейчас он не защищает, а то и не взаимодействует, с устройством, его предыдущие настройки и действия влияют на защитные возможности устройства. Если устройство полностью без присмотра, вместо Ментальных атрибутов иконки, которых нет, используется Рейтинг Устройства. Например, устройство которое владелец один раз настраивает и забывает, такое как дверной замок, использует в проверке защиты от действия Контролировать Устройство Рейтинг Устройства вместо Интуиции.

Брутфорс
(Сложное действие)

Требование к меткам: нет
Проверка: Кибербой + Логика [Атака] против Силы Воли + Брандмауэр

Вы можете использовать это действие для установки метки на цель не имея на то разрешения. Это действие для хакеров ставящих Атаку выше Слива, так что оно одновременно родственно и противоположно Взлому на Лету.

В случае успеха, вы устанавливаете на цель одну метку. Вы можете получить на иконке максимум три метки. Если пожелаете, вы можете нанести цели 1 ЗУ Матричного урона на каждые 2 чистых успеха, цель способная получать Матричный урон, сопротивляется ему Рейтингом Устройства + Брандмауэр.

Перед совершением броска вы можете заявить, что хотите поставить сразу несколько меток. Если вы хотите поставить 2 метки, вы получаете штраф к набору кубиков -4 при попытке этого. Для 3 меток — штраф возрастает до -10.

Также этим действием вы можете прыгнуть в грид прав на вход в который у вас нет. Набор кубиков защиты в данном случае: 4 кубика для местного грида и 6 для глобального. В случае успеха, вы не ставите метку на грид, а немедленно перепрыгиваете в него. Такое использование Брутфорса, в случае успеха, не предупреждает полуБОГов грида, в отличие от большинства успешных действий Атаки.

Взлом на Лету
(Сложное действие)

Требование к меткам: нет
Проверка: Хакинг + Логика [Слив] против Интуиции + Брандмауэр

Вы можете использовать это действие для установки на цель метки без получения разрешения. Это действие для хакеров ставящих Слив выше Атаки, так что оно одновременно родственно и противоположно Брутфорсу.

При захвате иконки вы ставите на неё одну метку, до максимума в 3 метки. Кроме того, каждые два полных чистых успеха считаются одним успехом при проверке Восприятия Матрицы, так что одновременно с установкой метки вы можете получить некоторые сведения о цели.

Перед совершением броска вы можете заявить, что хотите поставить сразу несколько меток. Если вы хотите поставить 2 метки, вы получаете штраф к набору кубиков -4 при попытке этого. Для 3 меток — штраф возрастает до -10.

Также этим действием вы можете прыгнуть в грид прав на вход в который у вас нет. Набор кубиков защиты в данном случае: 4 кубика для местного грида и 6 для глобального. В случае успеха, вы не ставите метку на грид, а немедленно перепрыгиваете в него. Такое использование Взлома на Лету, в случае провала, не предупреждает полуБОГов грида, в отличие от большинства неудачных действий Слива.

Взломать Файл
(Сложное действие)

Требование к меткам: 1
Проверка: Хакинг + Логика [Атака] против Рейтинга Защиты x2

Вы можете снять защиту с файла, тем самым сделав его доступным для чтения. Разумеется, это действие нельзя совершить на незащищённом файле.

Войти/Покинуть Хост
(Сложное действие)

Требование к меткам: 1
Проверка: нет

Вы можете войти в хост на котором у вас есть метка, т.е. ваша иконка подходит к хосту и вы уже внутри. Для этого действия проверка не требуется: хост позволяет любому с меткой войти и любой может его покинуть. Не все хосты одинаково приветливы и некоторые виды ЛьДа могут удерживать вас внутри, пока вы не прорвётесь наружу.

При выходе из хоста вы вернётесь в грид из которого зашли в хост.

Матричная пеленгация

Цель ..	и работает в обычном режиме	и работает в скрытном режиме
Ближе 100 метров	автоматически	Встречная проверка Компьютера + Интуиция [Обработка Данных] против Логики + Слив
Дальше 100 метров	Простая проверка Компьютера + Интуиция [Обработка Данных]	
Хост	автоматически	

Восприятие Матрицы
(Сложное действие)

Требование к меткам: нет
Проверка: Компьютер + Интуиция [Обработка Данных] против Логики + Слив

Это разностороннее и важное действие используется для поиска иконок и анализа объектов в Матрице. При использовании этого действия для анализа объектов Матрицы или сканирования окрестностей на предмет иконок в скрытном режиме, вы совершаете Простую проверку и набранные успехи показывают объём полученной информации. За каждый набранный чистый успех вы можете попросить одну часть информации об объекте — тип, рейтинг, количество меток и файлов на нём, какой грид использует, если ли в данной области иконки в скрытном режиме или любую другую подходящую информацию. Вы узнаёте по факту за каждый чистый успех. Если вы хотите получить перечень меток, вы сможете распознать только те, что видели раньше или имеете на своей персоне. В противном случае вы получите только число.

Если в пытаетесь найти иконку удалённую от вас более чем на 100 метров, требуется Простая проверка: первый успех позволит вам запеленговать цель, а любые дополнительные успехи можно использовать для получения дополнительной информации. Если в разыскиваете иконку работающую в скрытном режиме (после того как определили факт её наличия) проверка становится Встречной. Чистые успехи применяются также: первый для пеленгации, оставшиеся для получения подробностей.

Поиск в Матрице
(Специальное действие)

Требование к меткам: нет
Проверка: Простая Компьютера + Интуиция [Обработка Данных]

Вы можете поискать в Матрице информацию по интересующей вас теме. Необходимое для этого время и порог проверки зависит от доступности информации. Любые чистые успехи могут быть использованы для уменьшения времени поиска. Разделите базовое время на чистые успехи и тем определите уменьшение. В случае провала вы тратите всё положенное время.

Некоторая информация охраняется и держится в секрете, обычно на закрытом от публики хосте. При поиске таких данных, как правило, требуется найти и проникнуть на хост хранения. В хосте базовое время поиска составляет 1 минуту (независимо от типа разыскиваемой информации). Это работает, если к информации хоть иногда обращался законный пользователь хоста. Если информация заархивирована, вам придётся копнуть хост глубже, что может быть довольно опасно и будет описано в грядущей книге по Матрице.

Поиск в Матрице

Информация:	Порог	Время
Общеизвестна или публична	1	1 минута
Ограниченная или неопубликованная	3	30 минут
Тайная или активно разыскиваемая и удалённая	6	12 часов
Охраняемая или секретная	недоступна	недоступна

Информация:	Модификатор набора кубиков
Запутанная или специализированная	–1
Смутная	–2
В другом гриде	–2

Впрыгнуть в Ригнутое Устройство
(Сложное действие)

Требование к меткам: 3
Проверка: Радиоэлектронная Война + Логика [Обработка Данных] + Сила Воли + Брандмауэр

Вы впрыгиваете в риг-адаптированное устройство, обычно машину или дрон. Вот, что вам понадобится для этого: вам нужно иметь 3 метки на цели, вы должны быть в ВР, цель должна иметь риг-адаптацию, а вы — модуль контроля. Если вы владелец устройства, или имеете разрешение от такового, для впрыгивания проверка не требуется. Иконка Устройства становится частью вашей персоны.

Если кто-то уже впрыгнул в устройство, вы не можете совершать это действие до освобождения устройства.

Грид-Скачок
(Сложное действие)

Требование к меткам: нет
Проверка: нет (действие Обработки Данных)

Вы можете перепрыгнуть в другой грид, к примеру из местного грида Сиэтла — Изумрудного Города в общественный. Для этого вы должны иметь доступ к гриду назначения. В случае отсутствия разрешения, вы можете использовать Брутфорс или Взлом на Лету для совершения незаконного прыжка. Если вы находитесь в хосте, до совершения прыжка вам нужно покинуть хост.

Дата-Шип
(Сложное действие)

Требование к меткам: нет
Проверка: Кибербой + Логика [Атака] против Интуиции + Брандмауэр

Вы отправляете вредоносные инструкции персоне или устройству, тем самым нанося ей Матричный урон. Значение Урона равно рейтингу вашей программы Атаки, каждый чистый успех приводит к нанесению 1 дополнительной клетки урона, также за каждую вашу метку на цели она получает 2 дополнительные клетки урона. Этот урон является Матричным (стр. 246), сопротивляются которому броском Рейтинга Устройства + Брандмауэр.

Заглушить Сигналы
(Сложное действие)

Требование к меткам: Владелец
Проверка: Радиоэлектронная Война + Логика [Атака]

Это действие превращает используемое вами беспроводное устройство в местную глушилку. Пока вы не используете устройство для любых Матричных действий, оно добавляет любые набранные при проверке успехи к рейтингу Шума для всех Матричных действий совершаемых или имеющих целью все устройства в пределах 100 метров от используемого в этом действии устройства. Если вы желаете избирательного или направленного глушения — купите специализированный инструмент.

Контролировать Устройство
(Различное)

Требование к меткам: Различное
Проверка: (в зависимости от действия) [Обработка Данных (или специальное)] против (в зависимости от действия) или Радиоэлектронная Война + Интуиция [Слив] против Интуиции + Брандмауэр

Вы совершаете действие устройством находящимся под вашим контролем (по крайней мере в достаточной степени), используя свой комлинк или деку как пульт управления или игровой контроллер. Обычно проверка при таком действии использует рейтинг этого умения и атрибута, какой бы вы использовали в обычном случае. Например, стрельба из оружия установленного на дроне, требует проверки Артиллерии + Ловкость, а удалённое управление подводным сварочным аппаратом — Морской Механики + Ловкость. Все совершаемые этим действием используют либо ваш нормальный предел, либо рейтинг Обработки Данных, в зависимости от того, что ниже. Если для желаемого результата проверка не определима (вроде разблокирования маглока или извлечения обоймы из пистолета), вы должны преуспеть в проверке Радиоэлектронная Война + Интуиция [Слив] против Интуиции + Брандмауэр.

Это действие можно использовать для управления нескольким устройствами одновременно. Если вы являетесь владельцем всех устройств которыми собрались управлять, и всем им отдаётся одинаковая команда, поправок к действию нет. В противном случае, вы должны разделить свой набор кубиков на столько групп, сколькими устройствами собрались управлять.

Тип этого действия (Простое, Сложное, Обычное или Свободное) такой же как и для действия устройства, также оно определяет требования к меткам Свободное действие — 1 метка, Простое 2 метки, Обычное или Сложное — 3.

Данное действия является действием Слива и всякий раз, когда вы используете Слив как предел в проверке, вы рискуете увеличить свои Очки Наблюдения, так же как и при других действиях Слива.

Обезвредить Дата-Бомбу

(Сложное действие)

Требование к меткам: нет
Проверка: Софт + Интуиция [Брандмауэр] против Рейтинга Дата-Бомбы x2

Вы можете обезвредить обнаруженную Дата-Бомбу (замеченную обычно благодаря действию Восприятие Матрицы). Если вы набрали любое количество чистых успехов, Дата-Бомба отключается и удаляется. В противном случае, Дата-Бомба активируется, повреждая или уничтожая любой файл к которому прикреплена (предполагается, что она была установлена для уничтожения файла).

Отджекиться

(Простое действие)

Требование к меткам: Владелец
Проверка: Железо + Сила Воли [Брандмауэр] против Логики + Атака

Это действие отключает вас от Матрицы и перезагружает используемое при этом устройство. Если вы были в ВР — вы получает дампшок. Набор кубиков защиты применяется, только если кто-либо Блокировал вам Выход (стр. 247); проверка проходит против иконки заблокировавший вам выход. Если таковых несколько, необходимо сразиться с каждым в отдельности: совершить один бросок и сравнить его результаты с броском каждого соперника.

Вы можете отджекиться только самостоятельно. Вы не можете отджекить других людей, за исключением случаев победы над ними через подчинение за Матричный урон.

Отправить Сообщение

(Простое действие)

Требование к меткам: нет (или 1)
Проверка: нет (действие Обработки Данных)

Вы отправляете короткое (около предложения) текстовое или аудио сообщение, изображение или файл по Матрице пользователю, комкод которого у вас есть. Если вы используете Матрицу через ПНИ, даже в ДР, вы можете отправлять и более сложные сообщения, вроде параграфа текста. Также это действие можно использовать для открытия прямой трансляции одному или нескольким получателям, используя при этом любые имеющиеся у вас цифровые записывающие устройства.

Отследить Иконку

(Сложное действие)

Требование к меткам: 2
Проверка: Компьютер + Интуиция [Обработка Данных] против Силы Воли + Слив

Вы можете найти физическое расположение устройства или персоны. После успешного совершения этого действия вы будете знать физическое местонахождение цели пока у вас будет на ней хоть одна метка. Отследить Иконку не работает на хостах, поскольку они обычно не имеют физического местонахождения, а также программах ЛЬДа, поскольку они привязаны к хостам.

Перезагрузить Устройство

(Сложное действие)

Требование к меткам: 3
Проверка: Компьютер + Логика [Обработка Данных] против Силы Воли + Брандмауэр

Устройство, на котором выполняется это действие выключается и сразу включается. Это устройство возвращается в сеть в конце следующего Боевого Хода. На время перезагрузки устройство прекращает электронно функционировать и исчезает из Матрицы.

Если перезагружается устройство вашей персоны, ваша ОС сбрасывается и обнуляет все ваши метки, а также все метки установленные на вашу иконку. Если во время перезагрузки вы находитесь в ВР — вы получаете дампшок (см. стр. 247). При возвращении в сеть иконка может быть в любом гриде, к которому у вас есть законный доступ, в случае отсутствия такового — в общественном гриде.

При совершении этого действия вы можете выбрать любое время между выключением устройства и возвращением его в сеть. Любой физический доступ к устройству может изменить это время нажав кнопку питания, которая начинает загрузку и возвращает устройство в сеть в конце следующего Боевого Хода.

Это действие работает только на устройствах. Он не работает на хостах, живых существах (таких как техноманты, хотя сами они себя «перезагружать» могут) или конструктах Резонанса (например, спрайтах) и только вашей собственной персоне. Если вы владелец устройства проверку делать не нужно. Вы не можете использовать это действие на устройстве которому Блокирован Выход (см. стр. 247).

Переключить Режим Интерфейса
(Сложное действие)

Требование к меткам: Владелец
Проверка: нет (действие Обработки Данных)

Вы можете переключить своё восприятие от ДР к ВР или наоборот. Переключение в ВР заставляет ваше тело обмякнуть, так что не стоит делать это в опасной ситуации. При переключении из ВР в ДР вы теряете бонусный Кубик Инициативы (см. **Изменение Инициативы**, стр. 168). Если вам Блокирован Выход (см. стр. 247) вы не можете переключать интерфейс.

Это действие можно совершать только для себя, вы не можете переключать интерфейсы других людей.

Плотная Матричная Оборона
(Прерывающее действие)

Требование к меткам: Владелец
Проверка: нет (действие Брандмауэра)

Данное действие позволяет вам защититься от действий Атаки и может быть совершено в любое время. При совершении каждой защиты от Матричного действия вы добавляете к своему набору кубиков рейтинг своей Силы Воли (если он уже там есть, удваиваете его). При совершении этого действия ваше Значение Инициативы уменьшается на 10, но эффект действует на остаток Боевого Хода.

Предложить Метку
(Простое действие)

Требование к меткам: Владелец
Проверка: (действие Обработки Данных)

Если вы владелец устройства, файла, персоны, хоста или ЛЬДа, вы можете предложить другой иконке поставить метку на своей собственности. В таком случае вы выбираете количество возможных меток, их срок жизни и время действия приглашения. Затем приглашаемый может установить на вашу иконку метку Свободным действием. Вы можете отозвать своё предложение в любой момент до установки метки, но после этого для удаления метки (до истечения её срока жизни) вам потребуется действие Удалить Метку или перезагрузка устройства.

Проверить Очки Наблюдения
(Простое действие)

Требование к меткам: нет
Проверка: Радиоэлектронная Война + Логика [Слив] против 6 кубиков

Вы узнаете, как близко грид совместился на вас. Проверка ОН, это действие Слива, так что к защите он него прибавляются ваши ОН. В случае успеха, МИ скажет вам сколько у вас было ОН на начало действия, а затем прибавить успехи к набору кубиков защищающегося.

Редактировать Файл
(Сложное действие)

Требование к меткам: 1
Проверка: Компьютер + Логика [Обработка Данных] против Интуиции + Брандмауэр

Редактирование Файла позволяет создавать, изменять, копировать, удалять или защищать файлы любого типа. Защищающимся в этой проверке является хост хранения или владелец файла (если он не на хосте). Одного действия достаточно для изменения одной детали файла — параграфа в тексте, одной детали изображения, или двух-трёх секунд видео или аудио (точное определение «одной детали» остаётся на усмотрение МИ). МИ может наложить на проверку штрафы если изменение затейливое или каверзное. Например, если вы хотите совершить непрерывное редактирование, вырезая товарищей из видеопотока, вам придётся совершать это действие один раз за каждые Боевой Ход пока вам нужно производить редактирование.

Если вы используете это действие для копирования файла, его владельцем станете вы. Если на копируемом файле есть защита — действие автоматически проваливается. Если на копируемом файле есть Дата-Бомба, она сработает на вас (так что не забывайте сканировать файлы перед открытием).

Если вы владелец файла, Редактировать Файл поможет вам защитить файл. Для этого совершите Простую проверку Компьютера + Логика [Обработка Данных]. Количество набранных успехов становится рейтингом защищённого файла. Защищённый файл не может быть прочитан, изменён, удалён или скопирован до обхода защиты.

Скрыться

(Сложное действие)

Требование к меткам: 0
Проверка: Радиоэлектронная Война + Интуиция [Слив] против Интуиции + Обработка Данных

Даже если вы будете работать в скрытном режиме, вас вероятно всё равно заметят. Это действие поможет вам заставить цель потерять вас из виду. В случае успеха цель останавливает пеленгацию вас и для вашего обнаружения ей потребуется совершение нового действия Восприятие Матрицы. Вы не можете скрыться от той иконки у которой есть на вас метка, сначала вам нужно очиститься.

Сменить Иконку

(Простое действие)

Требование к меткам: Владелец
Проверка: нет (действие Обработки Данных)

Вы можете заменить иконку цели если у вас есть копия или собственный дизайн. Изменение иконки не изменит результат действия Восприятие Матрицы, но может обмануть несовершивших его вовремя, и не обнаруживших в вас изменений. Вы можете настроить вид своей иконки как вам нравится.

Топтун

(Сложное действие)

Требование к меткам: 1
Проверка: Радиоэлектронная Война + Интуиция [Слив] против Логики + Брандмауэр

Это действие позволяет перехватывать входящий и исходящий Матричный трафик цели пока у вас есть на ней метка. Вы можете слушать, читать или просматривать эти данные в реальном времени или записать их для последующего воспроизведения, если конечно у вас есть куда их сохранить (дека подойдёт).

Удалить Матричную Сигнатуру

(Сложное действие)

Требование к меткам: нет
Проверка: Компьютер + Резонанс [Атака] против (Рейтинга Сигнатуры) x2

Вы можете удалить Матричную сигнатуру ранее оставленную Резонансом техноманта или спрайта. В случае успеха сигнатура развеивается. Для совершения этого действия у вас должен быть рейтинг Резонанса; в отличии от других действий Резонанса, это является фактически Матричным действием Атаки, так что совершая его вы рискуете получить Матричный урон и Очки Наблюдения.

Удалить Метку

(Сложное действие)

Требование к меткам: особое
Проверка: Компьютер + Логика [Атака] против Силы Воли + Брандмауэр

Вы уничтожаете метку размещённую на вашей персоне или другой иконке. Для совершения этого действия необходимо иметь на иконке которую вы очищаете 3 метки. Вам, однако, не нужно ставить метку на ту иконку, метки который вы хотите удалить. Вы можете попробовать стереть 2 метки одним действием, это накладывает на проверку штраф к набору кубиков -4, или стереть 3 метки, в таком случае штраф возрастает до -10, но в любом случае, все стираемые метки должны быть на одной иконке и принадлежать также одной иконке. Вы не можете использовать это действие для изменения владельца цели.

Например, программа ЛЁД отметила вас и вашего приятеля. Для удаления метки со своей иконки вы совершаете бросок Компьютера + Логика (со своей Атакой в качестве предела) против рейтинга ЛЬДа (заменяющего его Силу Воли) + Брандмауэр. Если вы хотите стереть метки ЛЬДа с иконки приятеля вам нужно иметь на нём 3 метки, но вы не настолько близки, так что он сам по себе.

Использование Топтуна

Возможности Топтуна выше чем просто перехват сообщений. Если ваша цель совершает комзвонок, вы можете определить её собеседника и попробовать найти его Восприятием Матрицы, если он находится на расстоянии 100 метров, вы сразу запеленгуете его (если конечно он не работает в скрытном режиме, в таком случае у вас остаётся Восприятие Матрицы).

Уронить Программу
(Сложное действие)

Требование к меткам: 1
Проверка: Кибербой + Логика [Атака] против Интуиции + Брандмауэр

Вы перегружаете память цели и вытесняете одну из запущенных ею программ. Вы нужно указать, какую программу вы желаете уронить; запущенные целью программы вам поможет опознать действие Восприятие Матрицы или наблюдение за действиями программы. В случае вашего успеха, программа падает: прекращает своё действие и не может быть перезапущена до тех пор, пока не будет перезагружено устройство, на котором она выполнялась.

Установить Дата-Бомбу
(Сложное действие)

Требование к меткам: 1
Проверка: Софт + Логика [Слив] против ((Рейтинг Устройства) x2)

Вы можете прикрепить Дата-Бомбу к файлу. При этом вам необходимо выбрать рейтинг Дата-Бомбы, до числа чистых успехов проверки. Также вы должны выбрать, будет ли Дата-Бомба удалять файл к которому прикреплена при активации, кроме того необходимо установить пароль деактивации. Файл может иметь не более одной Дата-Бомбы одновременно.

Дата-Бомба срабатывает при чтении, редактировании, копировании, защите, удалении или установке ещё одной Дата-Бомбы на файл, если конечно при этом не используется код деактивации. При срабатывании Дата-Бомба наносит (Рейтинг)к6 очков Матричного урона (с обычным сопротивлением) иконке которая её запустила, удаляет файл к которому была прикреплена (если так настроена), а затем удаляется сама. При использовании кода деактивации, бомба не срабатывает, а остаётся прикреплённой к файлу и ждёт следующего парня.

Дата-Бомбу можно обнаружить использованием Восприятия Матрицы. В случает обнаружения, она может быть отключена действием Обезвредить Дата-Бомбу; обезвреженная Дата-Бомба удаляется. Чёрт.

Фальшивая команда
(Сложное действие)

Требование к меткам: 1 (см. описание)
Проверка: Хакинг + Интуиция [Слив] против Логика + Брандмауэр

Вы подменяете идентификатор владельца устройства так, что устройство считает отданную вами команду командой своего владельца. Вам нужна одна метка на иконке которую вы подменяете, но на цели метка не нужна. Хотя набор кубиков встречной проверки по прежнему основан на параметрах цели. Это действие работает только на устройствах и агентах, а ЛЁД, хосты, персоны и остальные иконки ему не подвластны.

Форматировать Устройство
(Сложное действие)

Требование к меткам: 3
Проверка: Компьютер + Логика [Слив] против Силы Воли + Брандмауэр

Вы можете переписать загрузочный код устройства. После следующей перезагрузки устройство навсегда вырубится и вернётся в рабочее состояние только после замены программного обеспечения (успешной Длительной проверке Софта +Логика [Ментальный] (12, 1 час)). Вырубленное таким образом устройство теряет все свои модификаторы за беспроводную связь, но всё ещё может быть использовано как обычный механизм (ручка двери всё ещё способна поворачиваться, пистолет с курком стрелять и т.д.), но недоступно из Матрицы.

Программы

В дополнение к иным функциям на деке можно запускать программы (хотя в Матрице они зовутся киберпрограммы). Запущенная программа улучшает работу деки или даёт иные преимущества. Нельзя запустить на одной деке одну программу дважды в одно время (и нет, переименование одной копии программы не работает). Вы получаете преимущество от программы пока она выполняется на вашей деке, как только она выгружена или заменена на другую — предоставляемые ею преимущества теряются.

Запущенные вами программы проявляются в виде подключённых к вашей персоне иконок. Как обычно вид иконок в Матрице настраивается, обычно соответствует её функционалу. Программа Молот может выглядеть как кувалда, пистолет-пулемёт, шипованая бейсбольная бита, но не как карманные часы или треножник. Иконки программ, как правило, не отличаются большим размером, но может выглядеть как вам вздумается (с одобрения МИ).

Перечень программ

Программы бывают двух категорий. Общедоступные программы, достаточно безвредны и доступны для большинства любителей и профессионалов Матрицы. Хакерские программы более опасны, а потому покупка, владение и использование их без лицензии противозаконны.

Ниже описаны наиболее рапространённые программы.

Общедоступные программы

Браузер: Удобный браузер и поисковик сокращает время нужное действию Поиск в Матрице вдвое.

Конфигуратор: При запуске этой программы настройте конфигурацию вашей деки помимо текущей. Эта альтернативная конфигурация хранится в программе Конфигуратор. При следующей перенастройке вашей деки вы можете не просто обменять значение двух атрибутов или программ, а заменить конфигурацию целиком (на хранящуюся в программе), даже если при этом сам Конфигуратор выгружается. Хранящаяся в программе конфигурация не изменяется при использовании, так что после внесения изменений вы сможете восстановить её (для этого, разумеется, Конфигуратор должен быть запущен).

Редактор: Умный интерфейс этой программу значительно упрощает редактирование, подстраивается под ваш стиль и даже даёт вам советы. При любых проверках Редактирования прибавьте 2 к пределу Обработки Данных.

Показатели Матричных Действий

Алфавитный указатель может показаться излишним, если вы точно знаете чего хотите, но дополнительная организованность не помешает. В нижеследующей таблице перечислены Матричные действия, их область применения и связанные с ними Матричные атрибуты. Также указан тип действия.

Матричные действия по функционалу

Операции с устройствами	Тип
Контролировать Устройство	Различный
Форматировать Устройство	Сложное
Перезагрузить Устройство	Сложное
Фальшивая команда	Сложное

Операции с файлами	Тип
Взломать Файл	Сложное
Обезвредить Дата-Бомбу	Сложное
Редактировать Файл	Сложное
Установить Дата-Бомбу	Сложное

Сбор данных	Тип
Проверить Очки Наблюдения	Простое
Восприятие Матрицы	Сложное
Поиск в Матрице	Специальное
Топтун	Сложное
Отследить Иконку	Сложное

Операции с метками	Тип
Брутфорс	Сложное
Удалить Метку	Сложное
Удалить Матричную Сигнатуру	Сложное
Взлом на Лету	Сложное
Предложить Метку	Простое

Матричный Бой	Тип
Уронить Программу	Простое
Дата-Шип	Простое
Плотная Матричная Оборона	Прерывающее

Разное	Тип
Сменить Иконку	Простое
Войти/Покинуть Хост	Сложное
Удалить Матричную Сигнатуру	Сложное
Грид-Скачок	Сложное
Скрыться	Сложное
Отджекиться	Простое
Заглушить Сигналы	Сложное
Впрыгнуть в Ригнутое Устройство	Сложное
Отправить Сообщение	Простое
Переключить Режим Интерфейса	Простое

Матричные действия по пределу

Атака	Тип
Брутфорс	Сложное
Взломать Файл	Сложное
Уронить Программу	Сложное
Дата-Шип	Сложное
Удалить Метку	Сложное
Удалить Матричную Сигнатуру	Сложное
Заглушить Сигналы	Сложное

Слив	Тип
Проверить Очки Наблюдения Простое	Простое
Форматировать Устройство	Сложное
Взлом на Лету	Сложное
Скрыться	Сложное
Установить Дата-Бомбу	Сложное
Топтун	Сложное
Фальшивая команда	Сложное

Обработка Данных	Тип
Сменить Иконку	Простое
Контролировать Устройство*	Различный
Редактировать Файл	Сложное
Войти/Покинуть Хост	Сложное
Грид-Скачок	Сложное
Предложить Метку	Простое
Впрыгнуть в Ригнутое Устройство	Сложное
Восприятие Матрицы	Сложное
Поиск в Матрице	Специальное
Перезагрузить Устройство	Сложное
Отправить Сообщение	Простое
Переключить Режим Интерфейса	Простое
Отследить Иконку	Сложное

Брандмауэр	Тип
Обезвредить Дата-Бомбу	Сложное
Удалить Матричную Сигнатуру	Сложное
Плотная Матричная Оборона	Прерывающее
Отджекиться	Простое

*данное действие не всегда использует Обработку Данных в качестве предела

Шифровальщик: Бонус +1 к атрибуту Брандмауэр.

Чистильщик Сигнала: Анализирующий фоновый шум и входящие сигналы, Чистильщик Сигнала даёт вам подавитель помех рейтинга 2.

Инструментарий: Утилиты управления памятью дают вам бонус к атрибуту Обработка Данных +1.

Виртуальная Машина: Эта программа создаёт виртуальное пространство в памяти вашей деки, давая вам повышенный потенциал ценой стабильности системы. Ваша дека может запустить 2 дополнительные программы, но при получении персоной Матричного урона, она получает дополнительную клетку урона, которой нельзя сопротивляться.

Хакерские программы

Доспех: Эта программа работает как второй брандмауэр, давая вам бонус к набору кубиков +2 при сопротивлении Матричному урону.

Радионяня: Данная программа использует украденные у Бюро Охраны Грида алгоритмы и отслеживает все ваши передвижения в Матрице, так что вы всегда будете знать своё текущее количество Очков Наблюдения.

Биоотдача: Эта программа укрепляет все ваши атаки опасными сигналами биоотдачи, из разряда стоящих на вооружении Чёрного ЛьДа и Джи-менов. Программа работает только против биологических целей (например паука-безопасника). Когда ваша атака наносит Матричный урон, цель также получает столько же Оглушающего (если цель использовала колд-сим ВР) или Физического (если цель использовала хот-сим ВР) урона от биоотдачи. Эта программа также применяется к урону от неудачных действий Атаки против вас. Сопротивление урону от биоотдачи идёт по Силе Воли + Брандмауэр.

Фильтр Биоотдачи: Данная программа работает как брандмауэр для сим-модуля, давая вам бонус к набору кубиков +2 для сопротивления урону от биоотдачи.

Затемнение: Добрая версия Биоотдачи. Работает также, но наносит только Оглушающий урон, даже если цель использует хот-сим ВР.

Пример

Паук нанёс Слам-О! (который конечно был в хот-сим) 8 очков Матричного урона. Слам-О! (а точнее его дека) сопротивляется этому урону броском Рейтинга Устройства + Брандмауэр, набирая 4 успеха. Дека получает 4 клетки урона. У паука запущена Биоотдача, так что Слам-О! (а не его дека) теперь должен сопротивляться Силой Воли + Брандмауэр 4О очков урона. Любой прошедший урон идёт Слам-О! прямо в мозг, и отмечается на счётчике состояния.

Хост: Стафер Снак™

Ваш любимый продовольственный магазин теперь и в Матрице! У каждого магазина есть свой хост. Узлы Стафер Снака размещены в Матрице рядом с физическим магазином. В отличии от большинства хостов они привязаны к одной точке, а не находятся везде одновременно, поскольку привязаны к конкретному магазину («Магазин там где вы!»). Согласно условиям франшизы Стафер Снак, внутренняя часть хоста должна повторять интерьер физического магазина, но на практике управляющие редко хорошо разбираются в моделировании Матрицы или администрировании хостов. В результате эти хосты являются виртуальной версией крушения поезда, местного притона и клубом для хакеров-молокососов. Внешность, ощущения, физика и правила взаимодействия различны в каждом Стафер Снаке, в зависимости от прихотей руководства и их расходов на обеспечение безопасности. Впрочем, несмотря на царящий хаос в Стафер Снаке можно неплохо закупиться, а потом либо забрать позже на дом либо заказать доставку (если вы в зоне доставки).

Дешифровальщик: Мощные алгоритмы этой программы дают вам бонус +1 к атрибуту Атака.

Разрядка: Эта программа создаёт между вами и Дата-Бомбой программный барьер, давая вам бонус к набору кубиков +4 для сопротивления урону от Дата-Бомбы.

Фугас: Новейшие и наиболее эффективные методы ликвидационного кодирования добавляют +1 к рейтингу любой устанавливаемой (разумеется при запущенной программе) Дата-Бомбы.

Эксплойт: Эта программа сканирует и анализирует слабые места Брандмауэра цели. При совершении действия Взлом на Лету вы получаете +1 к атрибуту Слив.

Развилка: С помощью этой программы вы можете совершить одно Матричное действие на двух целях. Вы совершаете одну проверку, используя для подсчёта ваших кубиков модификаторы каждой цели. Каждая цель защищается своим набором кубиков. Результат определяется отдельно для каждой цели.

Сторож: Эта программа следит за слабостями так же как и атакующий, уменьшая получаемый вами дополнительный урон на 1 ЗУ за метку атакующего на вас.

Молот: Всякий раз когда вы наносите Матричный урон своим действием, эта атакующая программа увеличивает его на +2 ЗУ к Матричному урону. Это не относится к случаям когда противник получает урон провалив действие Атаки.

Локдаун: Когда вы наносить урон персоне, ей Блокируется Выход пока данная программа запущена или цель не Отджекится.

Гопник: Активно отслеживает метки, бонусный урон от их наличия увеличивается на 1 ЗУ за метку.

Скорлупа: Данная программа использует множество алгоритмов фильтрации, давая вам +1 к набору кубиков при сопротивлении Матричному урону и урону от биоотдачи. Этот бонус суммируется с аналогичными модификаторами других программ.

Тихушник: Эта программа пересылает ваш Матричный трафик через множество излишних путей, давая вам бонус к набору кубиков +2 при защите от действия Отследить Иконку. Кроме того, если при запущенной программе полуБОГ совмещается на вас он не получает информацию о вашем физическом местонахождении, хотя всё ещё бьёт чем только может.

Стелс: Эта хитроумная программа даёт вам бонус +1 к атрибуту Слив.

Трекер: Данная программа помогает вам выслеживать цели, упрощая нахождении их мясных тел. Если эта программа запущена, вы получаете бонус +2 к атрибуту Обработка Данных при совершении действия Отследить Иконку. С другой стороны, если на цели запущен Тихушник, он не даёт бонус +2. Учтите, программа даёт один из этих бонусов, а не оба.

Чехол: Эта программа подменяет протоколы Матрицы для иконок. Пока эта программа запущена, ваши иконки могут быть решительно любыми, какими вы их определили при совершении действия Сменить Иконку. С точки зрения Матрицы программа Молот может выглядеть как музыкальный файл, Арес Хищник как кредстик, а ваша собственная персона как Мицубиси Найтскай. Другая персона может увидеть вещи в истинном свете с помощью проверки Восприятия Матрицы, но для этого нужно вызвать у неё подозрения (см. **Восприятие Матрицы,** стр. 253).

Агенты

Агентами называются автономные программы с рейтингом от 1 до 6. Каждый агент занимает один слот программ на вашей деке. Агенты используют Матричные атрибуты того устройства на котором работают, со значением атрибутов равным их рейтингу (от 1 до 6). Также агенты имеют умения Компьютер, Хакинг и Кибербой с рейтингом равным их собственному. Агенты работают как программы и могут использовать программы запущенные на том же устройстве.

Вы можете поручить агенту совершать за вас Матричные действия. Запущенный агент имеет собственную персону (и иконку). Агент столь же умён как и программа пилот аналогичного рейтинга (**Программа Пилот**, стр. 292).

Любые атаки на агента наносят урон не ему, а устройству на котором он запущен (в конце концов он лишь программа). А потому если вы запустили агента, то разделяете с ним Счётчик Матричного Состояния.

Программы

Программа	Доступность	Цена
Общедоступная	—	80¥
Хакерская	4Л	250¥
Агент (Рейтинг 1-3)	Рейтинг x3	Рейтинг x1,000¥
Агент (Рейтинг 4-6)	Рейтинг x3	Рейтинг x2,000¥

Хосты

Хосты в Матрице как мини-матрицы в гриде. Снаружи хост выглядит как большая иконка, часто выполненная в виде здания или иного места куда можно зайти. Большинство хостов парит над виртуальными просторам Матрицы, но некоторые привязаны к физическим объектам, обычно клубам, магазинам, местным достопримечательностями и другими местами для которых связь между реальностью и виртуальностью принципиальна.

Виртуальное пространство внутри хоста отделено от внешних гридов. Когда вы находитесь вне хоста, то не можете напрямую взаимодействовать с иконками внутри, хотя отправлять сообщения, совершать комзвонки и так далее вполне можно. Находясь внутри хоста вы можете видеть и взаимодействовать с иконками также находящимися внутри хоста, но не снаружи (с той же оговоркой про звонки, сообщения и т.д.).

Для входа в хост ваша персона буквально входит в иконку хоста. Это может быть проходом в дверь или порталом, но некоторые хосты позволяют просто проходить сквозь внешнюю оболочку. Размеры внутренней части хоста не ограничиваются внешними размерами, и обычно находятся между большим домом и крупным мегаполисом. Чем выше рейтинг хоста, тем крупнее он старается быть, но так бывает не всегда.

Каждый хост является отдельным гридом. Как и к остальной Матрице к хосту можно получить доступ из любого грида. Хосты являются частью Матрицы, поэтому когда вы находитесь внутри его ваш грид не имеет значения. Бюро Охраны Грида отслеживает трафик до хоста, так что БОГ видит что вы вошли в хост, но что происходит внутри его слабо волнует.

Хосты не обязаны ждать защиты от БОГа. Хост может самостоятельно запускать ликвидацию единичного доступа или ЛЁД. Эти программы являются персонами выискивающими, отгоняющими или наказывающими хакеров. ЛЁД безжалостен как голодный гуль, эффективен как гильотина, индивидуален как сердечный приступ и милосерден как пустая обойма в перестрелке. Вы можете завалить ЛЁД, но хост всегда может запустить ещё, так что по настоящему победить ЛЁД нельзя. Правда его можно удерживать достаточно долго для достижения цели.

Ориентировочные рейтинги Хоста

Пример	Рейтинг хоста
Личные сайты, пиратские архивы, государственное образование	1–2
Рекламные сайты, частный бизнес, публичные библиотеки, маленькие политклубы	3–4
Социальные медиа, небольшие колледжи и университеты, местная полиция, международные политклубы	5–6
Игровые сервера, хосты местных корпораций, крупные университеты, местное правительство	7–8
Влиятельные группы, хосты региональных корпораций, госуправление, защищённые узлы	9–10
Штаб-квартиры мегакорпораций, военное командование, штабы нелегальных организаций	11–12

Архивы хоста

В хостах есть зоны называемые архивами, в которых хранятся файлы неиспользуемые в данный момент. Архивы расположены в глубинах хоста и недоступны среднему хакеру. Если вам нужен файл из архива, то для начала вам потребуется убедить кого-то имеющего метку на файле достать его из архива.

Атрибуты хоста

У хоста есть рейтинг Хоста. В отличии от рейтингов устройств, рейтинг Хоста колеблется от 1 до 12. Кроме того хосты имеют все четыре Матричных атрибута: Атаку, Слив, Обработку Данных и Брандмауэр. Рейтинги этих атрибутов, как правило, (рейтинг Хоста), (рейтинг Хоста +1), (рейтинг Хоста +2) и (рейтинг Хоста +3) в любом порядке. Например, хост с рейтингом 4 может иметь Атаку 5, Слив 4, Обработку Данных 7 и Брандмауэр 6.

Атрибуты хоста разделяет и его ЛЁД.

Совмещение в хосте

БОГ не отслеживает персоны в хосте, но за следит за входящим и исходящим трафиком. Так что ваши Очки Наблюдения не меняются при входе в хост и продолжают накапливаться пока вы в хосте. Если совмещение застало вас в хосте вы не получаете урона как если бы находились в гриде (см. Очки Наблюдения и Совмещение, стр. 250). Вместо этого хост получает три метки на вас и начинает развёртывание ЛЬДа.

Если выйти из хоста после совмещения, полуБОГ грида вас немедленно обнаружит. Так что лучше попросту отджекиться из хоста.

Ликвидация Единичного Доступа

Одним из видов программ работающих на хосте является ликвидация единичного доступа или ЛЁД. Целью ЛЬДа является защита своего хоста от атак, при этом безжалостность не порок.

Каждый ЛЁД имеет собственную персону, с отдельным Счётчиком Состояния и Значением Инициативы. Его следует рассматривать как подключённого по хот-симу, так что в Матричном бою он имеет в целом 4к6 Кубиков Инициативы. ЛЁД использует Матричные атрибуты своего хоста. ЛЁД в хосте и сам хост разделяют метки, так что если один ЛЁД поставил метку её может использовать и сам ЛЁД и хост. По такому же принципу ЛЁД и хост мгновенно обмениваются информацией о пеленгации, так что если вас запеленговал хост, ЛЁД будет в курсе. И сомнительно, что это вас обрадует.

Отдельный ЛЁД может стать проблемой, но несколько совместно работающих ЛЬДов являются смертельной угрозой. Так что если хост запускает ЛЁД, пора заканчивать и валить.

Ответные реакции

Когда хост пеленгует кого то неавторизованного, незаконного или просто не нравящегося ему он уведомляет владельца (или лицо им назначенное, вроде нанятого паука-безопасника) и запускает какой либо ЛЁД. Хост может запустить один ЛЁД каждый Боевой Ход, и делает это в начале каждого Боевого Хода. Хост может поддерживать запущенными столько ЛЬДов каков его рейтинг, и не может запустить более одной копии каждого типа ЛЬДа. Когда ЛЁД получат достаточно урона для окирпичения, он падает и исчезает из хоста. Если пожелает, хост может запустить другую копию ЛЬДа в начале следующего Боевого Хода.

На большинстве хостов ЛЁД не работает постоянно. Хотя ЛЁД безжалостно эффективен, он не слишком приятен в общении и не всегда повышенная безопасность перевешивает затраты на компенсацию (или сокрытие) неправомерного причинения вреда или смерти, особенно учитывая что ЛЁД может быть развёрнут в течении нескольких секунд после первых признаках угрозы. Так что обычно в режиме 24/7 работает только ЛЁД-Патрульный, в основном безвредный.

Типы ЛЬДа

ЛЁД существует для нахождения, отключения, уничтожения и/или отпугивания нежелательных посетителей. ЛЁД совершает бросок рейтинг Хоста x2 для любых атак, пределом является рейтинг Атаки хоста. Атака является Сложным действием, а набор кубиков для сопротивления указан в описании конкретного типа ЛЬДа. Как и при остальных действиях Атаки проваленная атака наносит урон атакующему (в данном случае ЛЬДу). Действия ЛЬДа всегда считаются законными, так что он не получает Очки Наблюдения.

Кислотный ЛЁД

Атака: Рейтинг Хоста x2 [Атака] против Силы Воли + Брандмауэр

Кислотный ЛЁД обнаруживает и перезаписывает защитное ПО цели. Если он получает 1 или больше чистых успехов в атаке, он уменьшает Брандмауэр цели на 1. Если Брандмауэр цели снижен до 0, ЛЁД наносит 1ЗУ Матричного урона за каждый чистый успех атаки. Это уменьшение кумулятивно и длится до перезагрузки устройства-цели.

ЛЁД-Жгут

Атака: Рейтинг Хоста x2 [Атака] против Силы Воли + Обработка Данных

ЛЁД -Жгут повреждает вашу операционную систему. Если он получает 1 или больше чистых успехов в атаке, он уменьшает Обработку Данных цели на 1. Если Обработка Данных цели снижена до 0, ЛЁД наносит 1ЗУ Матричного урона за каждый чистый успех атаки. Это уменьшение кумулятивно и длится до перезагрузки устройства-цели.

Черный ЛЁД

Атака: Рейтинг Хоста x2 [Атака] против Интуиции + Брандмауэр

Опаснейший ЛЁД на рынке. Запустивший его хост не хочет тебя победить — он жаждет тебя убить. При атаке Черный ЛЕД Блокирует Выход цели. Также он наносит (Атака) ЗУ Матричного урона (+1 ЗУ за чистый успех и +2 ЗУ за каждую метку на цели) вместе с таким же количеством урона от биоотдачи.

ЛЁД-Бластер

Атака: Рейтинг Хоста x2 [Атака] против Логики + Брандмауэр

Также известный как Серый Лёд, ЛЁД-Бластер наносит (Атака) ЗУ Матричного урона (+1 ЗУ за чистый успех и +2 ЗУ за каждую метку на цели) вместе с уроном от биоотдачи. Урон от биоотдачи от ЛЬДа-Бластера всегда Оглушающий. Одна успешная атака также Блокирует Выход цели.

ЛЁД-Обвал

Атака: Рейтинг Хоста x2 [Атака] против Интуиции + Брандмауэр

Если этот ЛЁД имеет (через хост) метку на вас, и получает успех, одна из ваших программ (выбранная в случайном порядке) падает. Упавшая таким образом программа не может быть запущена до перезагрузки.

ЛЁД-Глушилка

Атака: Рейтинг Хоста x2 [Атака] против Силы Воли + Атаки

ЛЁД-Глушилка обращает ваш брандмауэр против ваших атак. Если он получает 1 или больше чистых успехов в атаке, он уменьшает Атаку цели на 1. Если Атаки цели снижена до 0, ЛЁД наносит 1ЗУ Матричного урона за каждый чистый успех атаки. Это уменьшение кумулятивно и длится до перезагрузки устройства-цели.

ЛЁД-Убийца

Атака: Рейтинг Хоста x2 [Атака] против Интуиции + Брандмауэр

Это простая, но эффективная программа для кибербоя, наносящая (Атака) ЗУ Матричного урона (+1 ЗУ за чистый успех и +2 ЗУ за каждую метку на цели) цели каждой успешной атакой.

ЛЁД-Маркер

Атака: Рейтинг Хоста x2 [Атака] против Силы Воли + Слив

ЛЁД-Маркер устанавливает крошечные программы-черви, погружающиеся в ваши потоки данных. Если он получает 1 или больше чистых успехов в атаке, он уменьшает Слив цели на 1. Если Слив цели снижен до 0, ЛЁД наносит 1ЗУ Матричного урона за каждый чистый успех атаки. Это уменьшение кумулятивно и длится до перезагрузки устройства-цели.

ЛЁД-Патрульный

Атака: нет

Данный ЛЁД больше похож на агента, чем на ЛЁД. Его работа заключается в патрулировании хоста, сканировании иконок людей и поиске незаконной деятельности, а помогает ему в этом применение действия Восприятие Матрицы на всех посетителей хоста. Акт установки метки может быть незаконным, само владение меткой — нет. Если у вас есть метка — вы считаетесь легитимным пользователем. ЛЁД-Патрульный не атакует, но разделяет всю информацию со своим хостом. Поскольку ЛЁД-Патрульный не использует действий Атаки, он не получает урона в случае их провала. В большинстве хостов есть ЛЁД-Патрульный и он всегда запущен.

ЛЁД-Зонд

Атака: Рейтинг Хоста x2 [Атака] против Интуиции + Брандмауэр

Его задача — установка меток для остальных видов ЛЬДа. Успешная «атака» устанавливает на цель метку, вплоть до 3 меток.

ЛЁД-Скрамблер

Атака: Рейтинг Хоста x2 [Атака] против Силы Воли + Брандмауэр

ЛЁД-Скрамблер обрубает ваше подключение к Матрице, заставляя вас перезагрузиться. Если хост имеет три метки на вас, попадание этого ЛЬДа заставляется вас немедленно перезагрузиться, и, если вы были в ВР, получить дампшок.

Искрящийся ЛЁД

Атака: Рейтинг Хоста x2 [Атака] против Интуиции + Брандмауэр

Также называемый «Психо-Киллер», Искрящийся ЛЁД является обновлённой версией ЛЬДа-Убийцы. Он наносит (Атака) ЗУ Матричного урона (+1 ЗУ за чистый успех и +2 ЗУ за каждую метку на цели) с уроном от биоотдачи.

ЛЁД-Гиря

Атака: Рейтинг Хоста x2 [Атака] против Логики + Брандмауэр

При успешной атаке ЛЁД-Гиря Блокирует вам Выход. Если он уже вам блокирован, ЛЁД ставит на вас метку, до максимума в 3 метки.

ЛЁД-Ищейка

Атака: Рейтинг Хоста x2 [Атака] против Силы Воли + Слив

Данный ЛЁД отслеживает потоки данных между вашей иконкой и декой. Если этот ЛЁД получает успех, а его хост имеет на вас две и более меток, ему открывается ваше физическое местонахождение, которое, обычно, немедленно сообщается властям реального мира.

Техноманты

Техномантами называются металюди с загадочной (но не магической) способностью подключатся к Матрице и манипулировать ею без помощи техники. Но этим их способности не ограничиваются, они могут совершать такое, на что не способен ни один компьютер, да и не должен быть способен. Учёные и магические исследователи не понимают истоков силы техномантов, но известно, что они не вызваны ни наукой, ни магией. Как вы можете догадаться, это заставляет очень многих нервничать. А тот факт, что многие думают, что открыв голову техноманта и посмотрев как там всё устроено можно понять, как там всё устроено заставляет нервничать уже самих техномантов, особенно при виде инженеров мегакорпораций.

Техноманты живут в мире приливов и отливов данных. Они ощущают потоки данных и сопереживают иконкам. Матрица является лишь частью этого мира, в котором техноманту также естественно как обычному человеку привычно ходить. Даже техноманты не знают как они совершают свои трюки — просто совершают и всё.

Интуитивное понимание компьютеров и Матрицы делает из почти всех техномантов превосходных программистов. Вот только большинство компаний не наймёт их из-за предубеждений. Общественное мнение изображает техномантов как жутких и неестественных созданий. Они общаются (а иные говорят что и разрушают) через Матрицу силой мысли, а этого достаточно для теории заговора. Всякий раз как только в Матрице происходит сбой, особенно если образовались жертвы, средства массовой информации снова вытаскивают из запасников призрак техномантской угрозы. Для БОГа отследить техномантов существенно труднее чем декеров, так что техноманту исчезнуть легче. В некоторых местах за головы техномантов назначена награда, а в иных областях планеты применение их способностей карается смертью. Всё это привело к тому, что желая избежать преследования и линчевания техноманты скрывают свои способности и личности, а некоторые даже свои таланты к программированию.

Это не значит, что все техноманты злы и вертят Матрицей по своему желанию. Многие просто хотят жить своей жизнью. Очень немногие из них хакеры, и лишь единицы достаточно талантливы чтобы стать бегущими в тенях.

Жизнь техноманта

Ели сравнить декеров с аквалангистами, использующими для погружения в Матрицу разнообразнейшее снаряжение, техноманты будут

похожи на кальмаров. Матрица для них родной дом, и они могут использовать её рефлекторно и инстинктивно. Им не нужно заботится от правильном подборе и функционировании снаряжения. Когда они хотят что-либо сделать, они просто окунаются в потоки данных и делают это.

Техноманты подбирают умения для работы как с физическим миров так и с постоянно окружающим их океаном данных. Они учатся избегать мест с избыточным трафиком, или плохим сигналом, вроде статик-зон. Они учатся преобразовывать свой мозг в комбинацию операционной системы и браузера, используя узлы доступа для получения нужных данных отгораживаясь от врывающихся в их мозги песен, котировок акций и сплетней о знаменитостях. И двух миллионов видео с котятами.

Как их мозги это делают? Многие исследователи хотят найти ответ на этот вопрос. Как они узнали базовые протоколы Матрицы? Как они видят иконки и как обычные пользователи видят их? Это похоже на изучение языка, как только он изучен техноманту трудно вообразить себе мир без этого визуального словаря. Он позволяет им видеть окружающие иконки и ОДРы наложенные на мир и позволяет падать в транс, являющийся техномантской версией ВР.

Большинство техномантов чувствует себя в ВР уютнее чем в «реальном» мире. Они говорят, что неподвижность мясного пространства им чужда. Они предпочитают находиться в окружении вещей отвечающих их желаниям и командам, потоков живой информации, а не мёртвых и инертных предметов материального мира.

Техноманты обычно являются сообразительными мыслителями, талантливыми аналитиками или виртуозными программистами. Когда декеры работают со снаряжением, выбирают инструменты и получают результат, техноманты начитают со своих желаний, а затем конструируют и вызывают инструменты позволяющие их реализовать. Техноманты могут быть очень быстрыми, творческими и непредсказуемыми. Большинству нетехномантов лучше быть с ними заодно, а в противном случае — не стоять на пути.

Резонанс

Именно это слово используют техноманты при описании энергии позволяющей им манипулировать Матрицей. Он состоит из данных, взаимодействий данных, намерений, мыслей … ладно, на самом деле никто не знает что это такое, но для техномантов резонанс вполне реален, они могут его ощутить и пощупать.

Если вы техномант, у вас есть атрибут Резонанс. Он отображает вашу связь с Резонансом. Ваш рейтинг Резонанса влияет на все ваши Резонансные способности и вашу живую персону. Максимальное значение вашего натурального Резонанса не может превышать вашей Сущности округлённой вниз. При потери очка (или части очка) Сущности вы теряете 1 очко от значения атрибута Резонанс и вашего максимального рейтинга Резонанса. Если Резонанс достигнет 0, вы потеряете качество Техномант и все Резонансные способности.

Сигнатуры Резонанса

При использовании возможностей Резонанса вы оставляете в ткани Резонанса свой уникальный след. Он называется **сигнатурой** Резонанса и остаётся на ваших целях. Если вы были в хосте, ваша сигнатура останется на нём. Сигнатура имеет рейтинг равный рейтингу Резонанса оставившего след и держится 1 час за единицу рейтинга.

Другие порождения резонанса (техноманты, спрайты и … иные) могут обнаружить эту сигнатуру получив не менее 3 успехов в действии Восприятие Матрицы; обнаружение сигнатуры идёт в дополнение к обычной информации. Если вы видели сигнатуру раньше, вы можете её опознать (МИ может затребовать **проверку Памяти**, стр. 160). При 5 и более успехах вы также получите информацию о том, какое создание или способность оставила сигнатуру (и снова бесплатно). Вы можете стереть сигнатуру действием Стереть Сигнатуру.

Создания резонанса постоянно несут на себе свои сигнатуры (рейтинг которой равен Резонансу создания). Спрайт несёт сигнатуру скомпилировавшего его техноманта до своего ухода. Вы можете временно скрыть личную сигнатуру (свою или чужую) действием Стереть Сигнатуру, но только на 1 Боевой Ход за успех.

Резонансные действия

Некоторые доступные техноманту действия являются Резонансными. Они действуют только в Матрице, но Матричными действиями не являются и правилам для них не подчиняются. Плохая новость: вы не получаете бонусные кубики за нахождение в ВР (они даются только за Матричные действия). Хорошая новость: они не повышают ваши Очки Наблюдения и не требуют меток. Вы можете совершать обычные Матричные действия с применением всех их правил (в том числе Очков Наблюдения).

Почти все Резонансные действия сопровождаются Затуханием, ментальным истощением техномантов (см. стр. 273).

Призвать/Отозвать Спрайта
(Простое действие)

Проверка: нет

Вы призываете зарегистрированного спрайта, ожидающего вас в Резонансе, спрайт появляется в начале следующего Боевого Хода. Также вы можете использовать это действие для возвращения спрайта обратно в Резонанс, отпуская его для выполнения поручений которые он вам должен, и к которым он приступает своим следующим действием.

Приказ Спрайту
(Простое действие)

Проверка: нет

Вы приказываете спрайту сделать нечто для вас, использовав одно из своих поручений.

Компиляция Спрайта
(Сложное действие)

Проверка: Компиляция + Резонанс [Уровень] против Уровня Спрайта

Вы компилируете спрайта (стр. 275).

Декомпиляция Спрайта
(Сложное действие)

Проверка: Декомпиляция + Резонанс [Уровень] против Рейтинга Спрайта

Вы пытаетесь декомпилировать спрайта (стр. 278).

Убить Комплексную Форму
(Сложное действие)

Проверка: Софт + Резонанс [Уровень] против Уровня Комплексной Формы + Резонанс

Вы пытаетесь убить комплексную форму (стр. 272).

Регистрация Спрайта
(Сложное действие)

Проверка: Регистрация + Резонанс [Уровень] против Уровня Спрайта x2

Вы регистрируете спрайта (стр. 276).

Вёрстка Комплексной Формы
(Сложное действие)

Проверка: Софт + Резонанс [Уровень] против особого

Вы верстаете комплексную форму (стр. 272).

Кроме того есть ещё действие Удалить Матричную Сигнатуру (стр. 261), которое является Матричным, а не Резонансным действием. Если уж оно описано там, то упомянуть его здесь будет не лишним.

Живая персона

Техноманты присутствуют в Матрице в качестве **живой персоны**. Иконка вашей живой персоны может выглядеть как вам угодно, но подчиняется нормальным требованиям к оформлению иконок персон. Вы можете поменять свою иконку действием Сменить Иконку, как и пользователи обычной персоны. Поскольку ваша персона живая, она не опирается ни на какое устройство, соответственно и встроенной памяти в ней нет, но обычно это не проблема — вы можете хранить файлы в близлежащих устройствах.

Ваша живая персона имеет Рейтинг Устройства равный вашему Резонансу. Ваши Матричные атрибуты рассчитываются от ваших Ментальных атрибутов по таблице Живая Персона. Вы не можете перенастроить вашу живую персону или запустить программу, поскольку такие возможности уникальны для комлинка и кибердеки. Вы не устройство, так что ни подчинённым, ни мастером, ни частью ЛЛС вам не стать, сори чувак.

Техномант может использовать только ДР или хот-сим ВР (вы можете использовать колд-сим ВР только применив комлинк или кибердеку — но зачем это вам?). Поскольку вы находитесь в хот-симе естественным образом, вы можете добавить к набору кубиков всех проверок Зависимости о использовании хот-сима свой Резонанс. Вы используете свои Ментальные и Матричные атрибуты при расчёте Инициативы, а ваши Кубики Инициативы используют обычные правила ДР или хот-сим ВР. За свою тесную связь с Матрицей вы получаете бонус к набору кубиков +2 для всех проверок Восприятия Матрицы.

У вас нет отдельного Счётчика Матричного Состояния. Все клетки Матричного урона попадают прямо в вас Оглушающим уроном.

Живая Персона

Матричный атрибут	Рейтинг
Рейтинг Устройства	Резонанс
Атака	Харизма
Слив	Интуиция
Обработка Данных	Логика
Брандмауэр	Сила Воли

Перезагрузка живой персоны

Если желаете, можете перезагрузить свою живую персону. На самом деле, вы просто временно закрываетесь от Матрицы, но на практике это работает также как действие Перезагрузить Устройство (хотя и не считается Матричным действием). Многие техноманты перезагружают свои живые персоны перед отходом ко сну, задержка включения в таком случае становится своего рода будильником, а заодно защищает их от кибер-атак пока техноманты видят свои цифровые сны.

Использование обыденной электроники

Вы можете использовать комлинк или кибердеку. Многие техноманты делают это для сокрытия своих способностей. Если вы используете персону на комлинке или деке, вы не можете использовать способности Резонанса. Они работают только когда вы находитесь в живой персоне, и, нет, вы не можете использовать две персоны одновременно.

Вёрстка

Если вы спросите нескольких техномантов о том как они совершают свои чудеса, они назовут их **вёрсткой**, но никогда не сойдутся во мнении как она происходит. Для одних это умственное усилие. Другие просто просят Матрицу сделать то что им нужно, третьи представляют её разновидностью городской борьбы. Результаты однако схожи.

Вы можете сверстать **комплексную форму**, доступный вам специфический эффект в Матрице. Вёрстка осуществляется действием Вёрстка Комплексной Формы, являющимся Резонансным, а не Матричным действием. При вёрстке комплексной формы вы выбираете **Уровень** эффекта. Чем выше Уровень тем сильнее эффект, но возрастает и риск. Вы ограничены Уровнем в три раза большим чем ваш Резонанс.

На вёрстку действуют модификаторы шума, за нахождение цели в другом гриде и общественный грид. Вы можете использовать комплексные формы только на тех иконках, которые запеленговали.

Некоторые комплексные формы можно поддерживать концентрируясь. Это позволяет получать их эффекты пока вы поддерживаете комплексную форму. Это отвлекает, что выражается в штрафе к набору кубиков -2 на все действия за каждую поддерживаемую комплексную форму. Если случается нечто способное нарушить вашу концентрацию, МИ может затребовать для поддержания комплексной формы прохождение Простой проверки Резонанса + Сила Воли (2). Вы не можете поддерживать комплексную форму когда находитесь без сознания.

Вёрстка вызывает Затухание, основанное на конкретной комплексной форме и её, формы, Уровне с минимальным ЗУ Затухания в 2. Если на проверке Вёрстки вы получаете больше успехов чем ваш рейтинг Резонанса, урон от Затухания — Физический, в противном случае — Оглушающий.

В Библиотеке Резонанса (стр. 273) представлен список известных и широко распространённых комплексных форм.

Убийство комплексной формы

Если вы столкнулись с техномантом с поддерживаемой комплексной формой, вы можете завершить эту форму без его согласия действием Убить Комплексную Форму. Сделайте Встречную проверку Софт + Резонанс [Ментальный] против Уровня комплексной формы + Резонанс сверставшего её. Каждый набранный вами чистый успех уменьшает успехи проверки вёрстки этой формы на 1. Если это число снизилось до 0 — комплексная форма прекращается.

При каждом совершении действия Убить Комплексную Форму необходимо сопротивление Затуханию, как если бы вы сверстали эту форму сами.

Затухание

Техноманты могущественны, но не всесильны. Использование возможностей Резонанса утомляет пользователя, а если они используются излишне интенсивно, могут и сломать. Техноманты называют это Затуханием. Сопротивления Затуханию требует броска Резонанса + Сила Воли. Затухание может быть вылечено только природным восстановлением тела, то есть длительным отдыхом.

Каждый раз при вёрстке комплексной формы или вызове спрайта, техномант должен сопротивляться урону от Затухания в связи с подчинением Резонанса своей воле. Тяжесть урона зависит от комплексной формы, но не может быть меньше чем 2 ЗУ (до проверки сопротивления). Если на проверке Вёрстки вы получаете больше успехов чем ваш рейтинг Резонанса, урон от Затухания — Физический, в противном случае — Оглушающий.

При компиляции, декомпиляции или регистрации спрайтов ЗУ Затухания равно удвоенному количеству успехов (не чистых успехов) набранных спрайтом на Встречной проверке, но не менее 2 ЗУ. При этом не важно, была ли попытка успешна. Если рейтинг спрайта выше Резонанса техноманта урон Физический, в противном случае Оглушающий.

Библиотека Резонанса

Техномант может создавать свои собственные комплексные формы и делиться ими (а может и оставить себе). Наиболее известные комплексные формы скомпилированы в файл Библиотека Резонанса, широко известный среди техномантов. Вы можете изучить комплексную форму анализируя её проверкой Софта + Интуиция [Ментальный]; разделите набранные успехи на 12 и вы получите количество дней необходимое на изучение. В конце этого периода вы тратите Карму на изучение комплексной формы. Вы можете знать до (Резонанс x2) комплексных форм.

Каждая комплексная форма имеет «**Цель**» — т .е. на что она действует. Комплексная форма с целью Устройство может быть использована и на персоне. Также у комплексной форы есть **Длительность**: «М» для мгновенных (без возможности поддержания для получения длительного эффекта), «П» для поддерживаемых (их можно поддерживать) и «С» для стабильных (если вы сможете поддерживать его (Уровень) Боевых Ходов, его эффект останется после прекращения поддержки). **Урон от Затухания** обозначен как УЗ и наносит ЗУ от затухания на основе У, т.е. Уровня комплексной формы.

Вливание [Матричный атрибут]

Цель: Устройство • **Длительность**: П • **УЗ**: У +1

Эта комплексная форма имеет четыре варианта, по одному для каждого Матричного атрибута. Резонанс пропитывает цель, повышая указанный атрибут. Уровень комплексной формы должен равняться или превышать значение затронутого атрибута. Атрибут увеличивается на количество набранных успехов, но усиленный атрибут не может превышать удвоенного обычного значения (любые успехи сверх этого предела игнорируются). На атрибут может действовать не более одного вливания одновременно. Если усиленный атрибут изменяется действием Перенастройка, эта комплексная форма прекращает действовать.

Выброс Резонанса

Цель: Устройство • **Длительность**: М • **УЗ**: У +0

Вы посылаете в цель разрушительный поток Резонанса, вызывающий ошибки и хаос. Совершите проверку Софта + Резонанс [Уровень] против Силы Воли + Брандмауэр. Каждый набранный вами чистый успех наносит цели 1 клетку Матричного урона, сопротивляться которому нельзя.

Импульсный Шторм

Цель: Персона • **Длительность**: М • **УЗ**: У +0

Вы вытягиваете сигналы из Резонанса и окружаете ими цель. Совершите проверку Софта + Резонанс [Уровень] против Логики + Обработка Данных. Каждый полученный вами чистый успех увеличивает Шум цели на 1.

Канал Резонанса

Цель: Устройство • **Длительность**: П • **УЗ**: У -1

Вместо использования каналов Матрицы, вы используете каналы Резонанса. Совершите Простую проверку Софта + Резонанс [Уровень]. Каждый набранный вами чистый успех уменьшает Шум из-за расстояния до цели на 1.

Кукловод

Цель: Устройство • **Длительность**: М • **УЗ**: У +4

Вы вбиваете команды Резонанса в цель заставляя её выполнять Матричные действия. Для этого выберите цель и Матричное действие. Совершите проверку Софта + Резонанс [Уровень] против Силы Воли + Брандмауэр, с порогом основанным на типе нужного действия: 1 для Свободного, 2 для Простого и 3 для Сложного. В случает вашего успеха, цель совершает данное действие своим следующим возможным действием.

Пелена Резонанса

Цель: Устройство • **Длительность**: П • **УЗ**: У -1

Эта комплексная форма позволяет вам убедить цель, что в Матрице случилось нечто. Этой убедительной иллюзии вы можете добиться с помощью прохождения проверки Софта + Резонанс [Уровень] против Интуиции + Обработка Данных. Даже если у цели есть основания предполагать обман, для разоблачения подделки ей нужно пройти проверку Восприятия Матрицы с порогом равным набранным вами чистым успехам.

Пелена Статики

Цель: Персона • **Длительность**: П • **УЗ**: У -1

Энергии Резонанса кружатся вокруг вас, скрывая вас от БОГа. Совершите Простую проверку Софта + Резонанс [Уровень] с порогом 1 (если цель в общественном гриде) или 2 (если в любом другом). Пока вы поддерживаете эту комплексную форму и цель не перепрыгивает в другой грид, Очки Наблюдения цели не увеличиваются со временем (стр. 250). Обратите внимание, незаконные действия по прежнему дают вам Очки Наблюдения.

Рассеивание [Матричный атрибут]

Цель: Устройство • **Длительность**: П • **УЗ**: У +1

Эта комплексная форма имеет четыре варианта, по одному для каждого Матричного атрибута. Совершите Встречную проверку Софта + Резонанс [Уровень] против Силы Воли + Брандмауэр. Если вы выиграете, атрибут цели снизится на количество ваших чистых успехов. Нельзя уменьшить атрибут меньше чем 1.

Редактор

Цель: Файл • **Длительность**: С • **УЗ**: У +2

Вы вливаете в файл Резонанс так долго, что можете манипулировать содержимым. Совершите проверку Софта + Резонанс [Уровень] против Интуиции + Обработка Данных владельца файла. Вы можете произвести столько изменений файла, как если бы набрали такое же количество успехов при совершении действия Редактировать Файл.

Статическая Бомба

Цель: сам • **Длительность**: М • **УЗ**: У +2

Сделайте проверку Софта + Резонанс [Уровень] против Интуиции + Обработка Данных против всех иконок запеленговавших вас. Если таковых больше 1, сравните свои успехи с успехами каждой иконки отдельно. Каждая проигравшая вам иконка теряет вас и вы более ею не запеленгованы. Разумеется, если у иконки есть на вас метка, она вас на теряет.

Стёжка

Цель: Спрайт • **Длительность**: С • **УЗ**: У -2

Вы скрепляете образы Резонанса в спрайте вместе. Совершите Простую проверку Софта + Резонанс [Уровень]. Каждый набранный вами чистый успех удаляет 1 клетку Матричного урона с целевого спрайта.

Стукач

Цель: Персона • **Длительность**: С • **УЗ**: У -2

Резонанс способен имитировать незаконные действия вашей цели, к её великому огорчению. Совершите Простую проверку Софта + Резонанс [Уровень]. Каждый набранный вами успех повышает Очки Наблюдения цели на 1. Это работает только если цель уже имеет Очки Наблюдения.

Трансцендентный Грид

Цель: сам • **Длительность**: М • **УЗ**: У -3

Вы углубляете свою связь с Матрицей и подключаетесь ко всем гридам сразу. Вы не получаете штрафов за нахождение в другом гриде (поскольку находитесь во всех), но можете прицеливаться на других. Кроме того вы не получаете штрафа за общественный грид. Совершите Простую проверку Софта + Резонанс [Уровень]. Каждый набранный вами успех позволяет эффекту удерживаться 1 минуту. Когда закончатся успехи, комплексная форма завершится.

Чистильщик

Цель: Персона • **Длительность**: С • **УЗ**: У +1

Незаконные действия оставляют след в Матрице, но Резонанс может стереть некоторые из них. Сделайте Простую проверку Софта + Резонанс [Уровень]. Каждый успех уменьшает значение Очков Наблюдения цели на 1.

Спрайты

Спрайтами называют цифровых существ созданных (или, в зависимости от отвечающего, вызванных) из Резонанса. Спрайты существуют в Матрице, персоны без устройств. Как и многие агенты спрайты послушны и полуавтономны, но не слишком сообразительны. В зависимости от собственной личности техномант может воспринимать их как инструменты, программы, домашних животных, друзей или духов машины. Когда спрайта анализируют, он выглядит как бессмысленная мешанина кода и мусорных данных которая вовсе не должна работать, но работает.

Спрайты нарушают законы Матрицы самим своим существованием. Матрица не знает что делать со спрайтом. В момент компиляции спрайта запускается отсчёт его Очков Наблюдения, даже если у него ещё не было и шансов сделать что-либо незаконное (маленькие крошки не заслужили такого, но жизнь несправедлива, чаммер). Когда полуБОГ или хост совмещается на спрайте тот просто исчезает, даже если у него остались невыполненные задачи.

Спрайты имеют Рейтинг Устройства и Резонанса равный их Уровню, а Матричные атрибуты зависят от типа спрайта. Счётчик Матричного Состояния спрайта имеет 8 + (Уровень/2) клеток. Инициатива спрайта также зависит от его уровня, а Кубиков Инициативы у него 4к6. Владельцем спрайта является скомпилировавший его техномант, оставляющий на нём свою Резонансную сигнатуру. Если его физическое местоположение выяснено, он указывает на вызвавшего его техноманта, также это происходит при совмещении полуБОГа на несчастном маленьком спрайте.

Компиляция спрайта

Добавление спрайта в Матрицу для исполнения ваших задач называется компиляцией. При компиляции спрайта вы выбираете его Уровень, не могущий превышать удвоенного значения вашего рейтинга Резонанса. Чем выше уровень, тем мощнее спрайт. Для компиляции используйте действие Компиляция Спрайта (Резонансное, а не Матричное действие). За каждый чистый успех проверки Компиляции вы получаете одно поручение для спрайта. Вы можете потратить одно поручение на выполнение одного из имеющихся в списке спрайта поручений.

Компиляция спрайта наносит техноманту 2 ЗУ урона от Затухания за набранный в проверке обороны успех (не чистый успех), но не менее 2 ЗУ. Если Уровень спрайта не выше вашего Резонанса урон Оглушающий, в ином случае Физический. В любой момент времени у вас не может быть больше одного спрайта.

Пример

Использование комплексных форм

Техномант Лемюэл пытается помочь своей команде проникнуть в отель. Хакер решает, что лучше всего действовать в ДР, так он сможет оставаться начеку и сохранит возможность реагировать на изменения в мясном мире.

Отель является собственностью Ренраку, так что Лемюэлю удобнее действовать из грида Ренраку. Точка доступа к гриду выглядит как традиционные тории в синтоистское святилище и легко доступна из фойе отеля. У хакера нет доступа к гриду Ренраку, а работать из другого грида ему неудобно, так что ему нужно перескочить в грид Ренраку. Он может сделать это обычным Взломом на Лету, но это запустит счётчик его Очков Наблюдения, так что хакер вызывает комплексную форму Трансцендентный Грид. Он складывает рейтинги Софта 4 и Резонанса 6 получая 11 кубиков; Лемюэлю нужен некоторый запас, так что он устанавливает Уровень 5.

Лемюэл набирает 4 успеха, как раз под выбранным Уровнем. Эти успехи дают ему 4 минуты доступа ко всем гридам. Также ему приходит урон от Затухания 3 ЗУ, так что хакер совершает бросок Силы Воли 4 + Резонанс 6 (10 кубиков). Но получает только 1 успех, т.е. ему наносится 1 клетка Оглушающего урона.

После получения доступа к гриду у Лемюэля появляется лёгкий доступ к устройствам и персонам находящимся в холле отеля. Однако где-то здесь может прятаться паук-безопасник, так что хакер делает проверку Матричного Восприятия, совершив бросок Компьютера 5 + Интуиция 3 (8 кубиков, а учитывая его бонус к проверкам Восприятия Матрицы — всего 10) против Логики 5 + Слива 5 (всего 10) паука. Лемюэл получает 5 успехов; его пределом служит Обработка Данных, она у него равна 4, так что использовать он может только 4 успеха. Паук получает 3 успеха, что позволяет Лемюэлу ощутить его иконку в паутине информационных потоков отеля.

Хакер решает, что было бы неплохо замедлить паука, так что Лемюэл вызывает комплексную форму Рассеивание Атаки. Софт хакера равен 5, а Резонанс 6 т.е. 11 кубиков; техномант очень хочет ослабить паука поэтому выбирает Уровень 6. Лемюэл получает 5 успехов — всё сложилось удачно. У паука Сила Воли 4 и Брандмауэр 6, а успехов 3. Лемюэл получает 2 чистых успеха, так что рейтинг Атаки паука снизился с 6 до 4 пока комплексная форма поддерживается (что накладывает на техноманта -2 ко всем действиям). Хакер должен снова противостоять Затуханию — на сей раз 7 очкам. Он совершает бросок 10 кубиков и получает 3 успеха. Таким образом он получает ещё 4 очка Оглушающего урона, всего 5. Лемюэл получает штраф -1 за раны. А после окончания работы придётся долго отдыхать.

Поручения скомпилированного спрайта

Обычно поручения является одна задача которую вы поручаете спрайту. Она должна быть простой работой без условий или требований принятия тяжёлого решения. Одно поручение может включать: одиночное использование силы спрайта, один Боевой Ход Матричных действий относящихся к той-же задаче, участие в кибербою до поражения всех противников или вашего успешного бегства. Если спрайт использует на вас поддерживаемую силу она не учитывается в списке возможных для поручений, если вы не измените её неким образом таким как переключение целей.

При выполнении поручений вы можете отправить спрайта выполнять **удалённое поручение** в другой грид или хост. В таком случае он исчезает в Резонансе, а все оставшиеся поручения теряются.

Регистрация спрайтов

Матрица не знает, что такое спрайт, так что расценивает его появление как преступление. Это уменьшает его время жизни, ведь в таком случае его найдёт и сокрушит БОГ. Вы можете увеличить долговечность спрайтов **зарегистрировав** их в Матрице. Этот процесс занимает (Уровень спрайта) часов, в это время Очки Наблюдения спрайта не увеличиваются, но ни вы ни спрайт не можете совершать другие действия. После окончания этого процесс совершите Встречную проверку Регистрации + Резонанс [Уровень] против (Уровень спрайта) х2. Также вы получаете 2 ЗУ от Затухания за набранный спрайтом успех (не чистый успех), но не менее 2 ЗУ.

Если вы набираете не менее 1 чистого успеха — ваш спрайт зарегистрирован в Матрице. Его ОН стираются, но могут начать накапливаться снова при совершении незаконных действий. Также прибавьте набранные вами чистые успехи при проверке Регистрации к числу доступных вам поручений. После этого ваш спрайт становится зарегистрированным спрайтом и не учитывается при подсчёте лимита ваших скомпилированных спрайтов. Вы можете зарегистрировать не более (ваш атрибут Логика) спрайтов. Во всех остальных аспектах он аналогичен скомпилированному спрайту. Почти во всех.

Пример

Нетта хочет скомпилировать спрайта посланий, который может прикрыть её спину во время работы. Особо мощное существо её не нужно и можно ограничиться 3 уровнем. Умение Компиляция Нетты равна 5, а Резонанс 6, т.е. 11 кубиков. Она набирает 4 успеха, а спрайт совершает бросок 3 кубиков и получает 2 успеха. У Нетты 2 чистых успеха, получается, что спрайт должен два поручения, но пока очередь Затухания.

2 успеха спрайта дают ЗУ Затухания 4, а уровень спрайта 3 меньше чем Резонанс Нетты 6 делает урон Оглушающим. Она совершает бросок Резонанса 6 + Сила Воли 3, т.е. 9 кубиков. 2 успеха отражают половину урона, перечёркивая 2 клетки Счётчика Оглушающего Состояния. Вредных эффектов нет, пока нет.

Первым поручением Нетта выбирает проверять область пока техномант упорно работает над защитой файла. МИ совершает бросок 6 кубиков спрайта проверки Восприятия Матрицы и получает 2 успеха. Этого достаточно для обнаружения иконки работающей в скрытном режиме недалеко от Нетты. Она спрашивает у спрайта тип и рейтинг иконки: персона с Рейтингом Устройства 4. Запахло проблемами.

У Нетты осталось ещё одно поручение, и она использует его силу Куки для отслеживания персоны в течение часа. Вероятности против спрайта — он совершает бросок 6 кубиков (Хакинг 3 + Резонанс 3) против 10 у персоны (Интуиция 4 + Брандмауэр 6). Но спрайту везёт — 3 успеха, а у персоны только 2. Куки доступны, но 1 чистый успех даст минимум сведений.

Использование силы Куки являлось вторым и последним поручением спрайта и так что работа закончена. После часовой слежки и передачи отчёта о результатах спрайт декомпилируется и возвращается в Резонанс.

Поручения зарегистрированному спрайту

Если у вас есть зарегистрированный спрайт ему можно поручить специальные задачи:

Поручения скомпилированного спрайта: зарегистрированные спрайт может делать работу скомпилированного спрайта.

Содействие в Изучении: За стоимость одного поручения ваш зарегистрированный спрайт может дать вам бонус к набору кубиков при изучении новой комплексной формы равный своему Уровню. Одно поручение для одной комплексной формы.

CROSS
APPLIED TECHNOLOGIES

Помощь в Вёрстке: Ваш зарегистрированный спрайт может дать вам бонус к набору кубиков при вёрстке комплексной формы равный своему Уровню. Этот бонус работает на одну проверку.

Передача Поручения: Вы приказываете зарегистрированному спрайту следовать указаниям другой персоны, которая может не быть техномантом. После этого вы выбираете, сколько поручений передаёте. Вы не можете указать какие это будут поручения или какими они не могут быть, поэтому убедитесь, что доверяете правильному человеку.

Удалённое Поручение: Вы можете отправить зарегистрированного спрайта выполнять поручение вдалеке и после этого он не возвращается в Резонанс. Он возвращается к вам.

Перерегистрация Спрайта: Вы можете попытаться перерегистрировать спрайта для выполнения ещё одного поручения. Если это последнее поручение спрайту постарайтесь не ошибиться. В случае успеха ваши чистые успехи прибавляются к числу поручений которые вам должен спрайт (минус один за перерегистрацию, конечно). В случае провала у вас не остаётся поручений, просто и ясно.

Ожидание: Вы можете приказать спрайту вернуться в Резонанс и ждать вашего призыва. Это стоит поручения, но в таком режиме спрайт не выдаст ваше присутствие и не подвергнется опасности.

Поддержка Комплексной Формы: Зарегистрированный спрайт может поддерживать за вас комплексную форму, разумеется в таком случае штраф получает спрайт. Каждое такое поручение использованное таким образом позволяет спрайту поддерживать комплексную форму (Уровень) Боевых Ходов. Вы можете взять поддержание на себя.

Декомпиляция спрайтов

Пока техномант подключён к Матрице у него если психическая ссылка на всех его спрайтов. С её помощью вы можете обмениваться текстом, изображениями, словами и так далее. В случае потери связи с Матрицей вы также теряете и связь со своими спрайтами. Они продолжают делать то, что делали, но когда закончат или исчезнут или, если они зарегистрированы, будут ждать вас. После вашего возвращения в сеть, вы обновляете свои ссылки.

Спрайты персоны, но не устройства, они не могут быть частью глобальной сети или ЛЛС.

Декомпиляция спрайтов

Вы можете декомпилировать спрайта, выкинуть его из Матрицы обратно в Резонанс. Вы можете декомпилировать и собственного спрайта, но обычно его можно просто отозвать.

Декомпиляция спрайта производится Встречной проверкой Декомпиляции + Резонанс [Социальный] против Уровня цели (+ Резонанс компилировавшего, если спрайта зарегистрированный). Каждый чистый успех уменьшает поручения спрайта на 1. Если поручения скомпилировавшему сводятся до 0, следующим действием спрайт возвращается в Резонанс. Вы получаете 2 ЗУ от Затухания за набранный спрайтом успех (не чистый успех), но не менее 2 ЗУ.

Силы спрайтов

Нижеприведённые силы доступны только спрайтам. В Базе Данных Спрайтов (стр. 280) указано, какие спрайты обладают какими силами. Использование силы спрайта, это Обычное Резонансное (не Матричное) действие.

Водяные Знаки

Спрайт может нанести на иконку невидимые знаки, которые могут видеть только ощущающие Резонанс. Это позволяет спрайты наносить на объекты Матрицы невидимые послания. Спрайт может переписать существующие водяные знаки новыми. Водяные знаки могут быть стёрты действием Удалить Матричную Сигнатуру; в противном случае они остаются на иконке пока она существует.

Гремлины

Эта сила заставляет устройство работать неправильно или со сбоями. Спрайт нацеливается на устройство совершая проверку Железа + Уровень [Атака] против Рейтинга Устройства + Брандмауэра цели. В случае успеха устройство получает глюк (см. стр. 47). МИ выберет неисправность соответствующую устройству и ситуации, такую как потеря контроля, зациклившийся сигнал или ошибки чтения. Если спрайт набрал 4 и более успехов - глюк становится критическим — устройство разрушается, выгорает, бьёт пользователя электричеством или случается другая неприятность.

Диагностика

Эта сила позволяет спрайту оценить внутреннюю структуру электронного устройства. Спрайт может помочь с использованием или ремонтом устройства с Командной проверкой. Спрайт совершает Простую проверку Железа + Уровень [Обработка Данных]; в случае успеха персонаж получает бонус +1 к пределу, а за каждый набранный успех добавляет +1 к набору кубиков персонажа при ремонте или использовании устройства. Эта сила требует от спрайта концентрации внимания, а бонус длится пока спрайт не упадёт или не сделает что-либо иное.

Камуфляж

Спрайт может скрыть файл в файле таким образом, что тот становится невидимым для поиска в Матрице. Скрытые файлы может выявить только проверка Восприятия Матрицы, произведённая специально для поиска скрытых файлов, даже спрайт должен пройти эту проверку для нахождения и извлечения файла.

Куки

Этой силой спрайт может «пометить» персону-цель временными файлами, которые можно использовать для слежки. Спрайт должен совершить проверку Хакинга + Резонанс [Слив] против Интуиции + Брандмауэра цели. В случае успеха, персона начитает обновлять временный файл, не зная об этом.

Временные файлы работают в скрытном режиме и рейтинг их защиты равен Уровню спрайта. В файле регистрируется вся деятельность иконки: вход в хост, общение персоны (когда и с кем, но без содержания), использование программ и т.д. Для получения подробностей используйте чистые успехи (1 — только общие представления, 4 и более подробный отчёт).

После окончания времени наблюдения, определённого спрайтом (или его владельцем) при размещении, временный файл сам себя пересылает и сливает данные в спрайта. После этого спрайт может передать данные техноманту. Если при передаче файла спрайт не в Матрице — файл будет удалён.

Временные файлы могут быть обнаружены успешное проверкой Восприятия Матрицы направленной на персону-цель. После обнаружения они могут быть удалены после снятия защиты файла.

Подавление

Спрайты и в лучшие времена раздражали, а с этой силой являются просто дикими аномалиями, особенно для хостов. Когда спрайт находится в хосте и использует эту силу при запуске ЛЬДа, запуск ЛЬДа задерживается на (Уровень/2) Боевых Ходов.

Стабильность

Спрайт может использовать эту силу на любом устройстве или персоне на которой имеет метку. Стабильность предотвращает обычные или спровоцированные (в том числе обычными глюками, а также силами Гремлины или Несчастье) неисправности. Игнорируйте обычные глюки и понижайте критические глюки до обычных.

Хэш

Данная сила позволяет спрайту временно защитить файл уникальным резонансным алгоритмом так, что только спрайт может снять с него эту защиту. Если во время хеширования спрайт останавливается, файл возвращается в своё нормальное состояние. Если во время хеширования спрайт уничтожается — хешируемый файл навечно повреждается и становиться бесполезен. Максимальное время применения этой силы ((Уровень спрайта) x10) Боевых Ходов.

Электронный Шторм

Эта атака позволяет спрайту окружить персону-цель постоянным шквалом мусорного кода. Если спрайт побеждает в проверке Кибербой + Резонанс [Атака] против Интуиции + Брандмауэра цели, её накрывает валом цифровых импульсов. При первом успехе и при поддержании этой силы спрайт каждым действием наносит (Резонанс) ЗУ Матричного урона, сопротивление которому идёт как обычно. Также шторм вызывает 2 очка Шума у цели. Если спрайт получает любое количество Матричного урона, все его электронные шторма немедленно прекращаются.

Погружение

У техноманта есть подключение к Матрице, но он может его усилить **погрузив** себя в Резонанс. Погружение является более духовным действом чем техническим. При погружении ваше эго ставится под сомнение, восприятие растягивается и редко кто возвращается таким-же каким ушёл. Но это укрепляет вашу связь с Резонансном и усиливает вашу мощь.

Погружение измеряется в ступенях, от Ступени 1 и выше. Каждая ступень стоит (Ступень x3) x10 очков Кармы. Количество ваших ступеней не может превышать значение вашего атрибута Резонанс. При снижении вашего Резонанса, снижается и Ступень (безвозвратно, хотя при восстановлении Резонанса вы можете купить ступень снова).

Повышение Резонанса

Природный максимум вашего атрибута Резонанс равен 6 + ваша ступень Погружения. Для повышения атрибута вам придётся потратить Карму.

Доступ к Царствам Резонанса

При первом погружении вы отыщите собственный путь к тайным Царствам Резонанса, местам из мыслей и информации, спрятанным среди объектов Матрицы. О этих пространствах известно только погрузившимся

техномантам (и, возможно, спрайтам, но они не слишком разговорчивы). Эти царства как и пути к ним не приспособлены для метачеловека. Они полны загадок и тайн, являются полезнейшими репозиториями чистых данных, но выходят за рамки этой книги и будут описываться в Data Trails, дополнении по Матрице (прости, ома).

Эхо

После погружения техноманты обретают новые силы, называемые эхами. Каждая ступень Погружения даёт техноманту дополнительное эхо. Если не указано иное, одно эхо не может быть взято дважды. Если эхо взято дважды, бонус удваивается.

Апгрейд Атаки: Рейтинг Атаки вашей живой персоны увеличивается на 1. Это эхо можно взять дважды.

Апгрейд Обработки Данных: Рейтинг Обработки Данных вашей живой персоны увеличивается на 1. Это эхо можно взять дважды.

Апгрейд Брандмауэра: Рейтинг Брандмауэра вашей живой персоны увеличивается на 1. Это эхо можно взять дважды.

Разум Превыше Машины: Вы получаете выгоды модуля контроля рейтинга 1. Вы можете взять это эхо ещё дважды (т.е. всего три раза), при этом рейтинг модуля контроля увеличивается на 1 за каждое эхо.

НейроФильтр: Вы получает +1 к набору кубиков при сопротивлении урону от биоотдачи. Это эхо можно взять дважды.

Оверлокинг: Позволяет вашей живой персоне быстрее действовать в Матрице. Когда вы используете хот-сим, получаете дополнительно 1к6.

Резонансная Связь: Это эхо даёт вам возможность установить низкоуровневую, одностороннюю связь с другим выбранным вами техномантом. Пока вы связаны, вы можете узнавать основное настроение и эмоции вашего компаньона. Вы знаете, когда его атакуют ли иным способом подвергают опасности, когда ему больно или страшно. Резонансная Связь работает только в одном направлении (ваш спутник не получает информацию о вас), но если вы оба взяли это эхо, то можете установить двустороннюю связь.

Резонансная [Программа]: Данное эхо позволяет копировать эффекты одной общедоступной или хакерской программы (см. стр. 263). При каждом взятии эха необходимо указать, какую программы вы эмулируете. Вы можете взять это эхо несколько раз, выбирая другую программу.

Апгрейд Слива: Рейтинг Слива вашей живой персоны увеличивается на 1. Это эхо можно взять дважды.

База данных Спрайтов

Ниже перечислены пять типов спрайтов, но ходят слухи и о других типах. «У» в описании спрайта обозначает его Уровень.

Спрайт Посланий

Предназначены для доставки сообщений и довольно хороши при слежке.

Спрайт Взлома

Если вам нужен спрайт для тихой, непривлекающей внимание работы, вам нужен именно спрайт Взлома.

Спрайт Данных

Мастера поиска и манипулирования данными. Спрайты Данных являются отличными библиотекарями, поисковиками и чемпионами телевизионных викторин.

Спрайт Разрыва

Вот кто может прикрыть вам спину. Холодный как ЛЁД и живучий как два ЛЬДа спрайт Разрыва искромсает врага в мгновение ока.

Спрайт Машины

Из всех спрайтов он чаще всего взаимодействует с физическим миром, хоть и через устройство. Спрайт Машины — эксперт во всех видах электроники.

Спрайт Посланий

Атака	Слив	Обработка Данных	Брандмауэр	Инициатива	Кубик Инициативы	Резонанс
У	У +3	У +1	У +2	(У х2) +1	4к6	У

Умения: Компьютер, Хакинг **Силы:** Куки, Хэш

Спрайт Взлома

Атака	Слив	Обработка Данных	Брандмауэр	Инициатива	Кубик Инициативы	Резонанс
У	У +3	У +2	У +1	(У х2) +2	4к6	У

Умения: Компьютер, Радиоэлектронная Война, Хакинг **Силы:** Подавление

Спрайт Данных

Атака	Слив	Обработка Данных	Брандмауэр	Инициатива	Кубик Инициативы	Резонанс
У –1	У	У +4	У +1	(У х2) +4	4к6	У

Умения: Компьютер, Радиоэлектронная Война **Силы:** Камуфляж, Водяные Знаки

Спрайт Разрыва

Атака	Слив	Обработка Данных	Брандмауэр	Инициатива	Кубик Инициативы	Резонанс
У +3	У	У +1	У +2	(У х2) +1	4к6	У

Умения: Компьютер, Кибербой, Хакинг **Силы:** Электронный Шторм

Спрайт Машины

Атака	Слив	Обработка Данных	Брандмауэр	Инициатива	Кубик Инициативы	Резонанс
У +1	У	У +3	У +2	(У х2) +3	4к6	У

Умения: Компьютер, Радиоэлектронная Война, Железо **Силы:** Диагностика, Гремлины, Стабильность

Опасность халтур

BY JENNIFER BROZEK

Риггеры

Удалённое управлением машиной может дать многое. Виртуальный пульт управления открывается перед вами в ВР или ДР, показатели датчиков машины появляются на вашем дисплее, каждая ваша команда передаётся напрямую и исполняется как если бы колёса были частью вашего тела. Вы можете вести машину жестом или мыслью, а своё внимание перенести на что-либо ещё, например на то как Нейл Орк-Варвар рубит головы своих врагов как дыни. Именно так большинство обитателей 2075-ого водит машины.

Но что, если бы вы могли *стать* машиной? Использовать те же бессознательные рефлексы тела что и при ходьбе, фокусировке взгляда на конкретном объекте или инстинктивном поддержании равновесия для управления машиной? Если бы вы могли заставить машину не просто ехать, а *танцевать*? Если вы это можете — вы риггер.

Свободный как птица

Риггер — не просто водила. Ваши способности позволяют добиться от машин и дронов больше чем от простой суммы плоти и металла. Механизмы используют многие части вашего мозга отвечающие за органы чувств и модуль контроля подключается к каждой из них. Это делает его одним из самых дорогостоящих приборов который можно купить, а это много говорит о его покупателях.

Когда вы выпрыгиваете в машину или дрон, ваш модуль контроля перенаправляет потоки информации в ваш мозг, так что вы чувствуете себя машиной. Процесс виртуального преобразования занимает пару секунд, зато резкое изменение органов чувств не ударит вас по голове виртуальным кирпичом. После этого модуль контроля использует сигналы вашего мозга для управления машиной, так что вы становитесь фактически одним существом. Ускорение, торможение, маневрирование выполняются также просто как шевеление пальцем или смещение центра тяжести мясного тела.

Модуль контроля даёт больше чем возможность управления. Он интерпретирует информацию от машины и передаёт её в ваш мозг, подменяя зрение, обоняние, осязание и другие чувства. Пустой топливный бак покажется голодом. Датчики станут глазам и ушами. Риг-интерфейс поставляется с акселерометром, так что вестибулярный аппарат тоже не будет простаивать. И, разумеется, вы почувствуете боль.

Дело риггера

Риггеры Шестого Мира достаточно универсальны. Чаще всего они работают водителями (что очевидно), хотя только небольшой процент профессиональных водителей — таксистов, дальнобойщиков, экспедиторов и т.д. — использует модуль контроля. Куда чаще ими оснащаются специалисты для которых точность и эффективность жизненно важны: скоростные курьеры, автогонщики, водители аварийных машин.

Риггеры способны делать многое, управляя издалека различными дронами. Контроль трафика и полиция часто снабжается дронами, зачастую летающими. Риггеры часто используют дронов при опасных работах, типа обслуживания реакторов, пожаротушения, разминирования, сноса и т.д. Дроны часто прибывают первыми на место преступления, поскольку они быстрее, да и для живых сотрудников безопаснее.

Риггеры не обязаны ограничиваться машинами и дронами. Другие устройства также могут быть адаптированы для риггеров. Такими модификациями часто снабжают турели, особенно водомёты пожарных машин и установки ПВО боевых судов. Также нужным интерфейсом снабжают музыкальные и инструменты, перекрывающие моторные функции оператора только частично, так что он может и играть и взаимодействовать с публикой. Кроме того, довольно много крупных зданий (в которых есть что охранять) приспособлены для управления риггером целиком.

Риггеры в тенях

Всё вышеперечисленное относилось к обычной жизни. А теперь поговорим о риггерах живущих в тенях.

Риггеры полезны в бою. Один единственный риггер может управлять в бою несколькими дронами, используя их как мобильную ударную силу или силы подавления. В больших помещениях или на бегу риггер

впрыгнувший в модифицированную машину может стать не менее эффективным чем танк. Даже в замкнутых помещениях не стоит недооценивать маневренность, огневую мощь и понты риггера на боевом байке.

Риггеры хороши в разведке. Мини и микродроны могут проникнуть на охраняемый объект и добыть нужную информацию. Крупные дроны могут патрулировать периметр. А хорошая ригнутая машина невинно стоящая на парковке может перехватывать информацию со всей округи.

И, разумеется, своей командой вы также можете управлять. В конце концов это самое главное. Особенно когда запахло жареным и «на скорости сто пятьдесят километров в час по вам палят го-банда/полицейский отряд/корпоративный летун/разъярённый дракон».

Быть машиной

Первым шагом для риггера является приобретение аугментации модуль контроля (стр. 497). Но это лишь начало — риггеру нужно больше чем железо. Как и во всех остальных случаях, вам нужны правильные умения. Вот только даже лучшее снаряжение и высочайшие навыки бесполезны если нечем управлять, так что вам понадобится транспорт или дрон. Или несколько дронов, в таком случает вам понадобится командная консоль риггера или ККР. И никто не гарантирует, что вся эта снаряга будет вам по карману.

Больше чем метачеловек

Модуль контроля обязателен для риггера, но не только он. Также как риггеру нужна машина, модулю контроля нужен риг-интерфейс. Он представляет собой специализированный механизм установленный в машину и позволяющий в неё впрыгивать. Дроны разработаны специально для риггеров и оснащаются риг-интерфейсом на заводе. Для большинства автомобилей риг-интерфейс нужно устанавливать дополнительно, исключениями являются некоторые военные и полицейские модели.

Модуль контроля

Имплантируемый модуль контроля подключается ко многим участкам головного мозга. Он использует двигательную зону коры головного мозга, а также части большого мозга, чувствительный центр центральной нервной системы и несколько усиков неподалёку от предфронтальной и фронтальной коры головного мозга. Также модуль контроля имеет сим-модуль, так что вы можете его использовать как ПНИ с другими устройствами. Он поставляется с универсальным дата-разъёмом и метром выдвижного кабеля (т.е. бесплатный датаджек).

Полный контроль

Машины и иные устройства (например, двери, тирд-сеты и т.д.) можно контролировать четырьмя способами. **Ручное управление** требует физического воздействия на элементы управления, такие как рулевое колесо, тормоза, кнопки, дисплей ДР и прочие доступные для человека способы управления. **Удалённое управление** требует действия Контролировать Устройство (стр. 258), а для **риггерского контроля** нужно впрыгнуть в машину. **Автопилот** возможен при наличии в устройстве программы пилот, которая, впрочем, есть в большинстве машин и дронов.

Приоритеты контроля

Одномоментно устройство может контролироваться только одним способом. Так вы не можете получить дополнительные выстрелы из турели стреляя одновременно вручную и подключившись удалённо. Некоторые способы управления приоритетнее остальных, и самый главный управляет устройством в данный момент. Наверху этой пирамиды уютно устроился риггерский контроль, под ним радуется жизни удалённое управление, ещё ниже ручное управление, а в самом низу безропотно терпит безмолвный автопилот. Вы можете перехватить управление устройством с помощью более приоритетного метода, так если вы маневрируете через модуль контроля, а в это время кто-то крутит баранку —

её движения ни на что не повлияют. После управления устройством с помощью более приоритетного способа, им нельзя управлять через способ с таким же или меньшим приоритетом, до тех пор, пока не насупит Проход Инициативы в котором контроллер передаст управление (добровольно или нет).

Риггерские умения

В основном риггеру нужны Активные умения Вождения. Опознать их легко — все они начитаются со слова «Пилотирование». Также важно умение Артиллерия, отвечающее за стрельбу из машин. Скорее всего вы будете часто использовать умение Пилотирование Наземных Машин, поскольку их проще всего создать самостоятельно. Если у вас есть доступ к неназемным дронам (скорее всего летающим) вам понадобятся умения Пилотирование и для них.

Активные умения Вождения описаны на странице 154.

Риггинг и вы

Впрыгнувшие в механизм риггеры подпадают под действие специального набора правил. Это даёт им дополнительные возможности, рука об руки с которыми идут опасности. Вот они.

Впрыгивание

Для впрыгивания в автомашину (дрон, турель или шестиосную арктическую машину) необходимы некоторые предпосылки. У вас должен быть имплантированный модуль контроля (если его у вас нет — вы плохо почитали начало главы), вам нужно быть владельцем или иметь три метки на устройстве или дроне и, разумеется, машина в которую вы впрыгиваете должна быть оснащена риг-интерфейсом.

Если вы находитесь в ДР впрыгивание в машину — Сложное действие, если в ВР — Простое. Если вы используете ККР или прямое подключение и уже подключены к машине, то вы можете впрыгнуть в неё в качестве Простого действия прямо из мясного тела.

В Матрице ваша иконка и иконка устройства сливаются в одну. Обычно она выглядит как ваша иконка, но при желании вы можете сделать разные иконки для «меня» и «впрыгнувшего в машину смерти меня».

Риггинг и ВР

Когда вы впрыгнули в машину или дрон, вы находитесь в режиме ВР. Модуль контроля позволяет вам совершать действия Техники также как если бы они были Матричными, так что любой ваш бонус к Матричным действиям применяется и к действиям Техники в которую вы впрыгнули, включая проверки Контроля Техники, проверки Артиллерии и проверки Сенсоров.

Также как и для Матрицы вы можете использовать при риггинге колд-сим и хот-сим. При использовании колд-сима вы получаете +2к6 к Инициативе (всего 3к6) и весь урон от биоотдачи является Оглушающим. При использовании хот-сима вы получаете +3к6 к Инициативе (всего 4к6), +1 кубик к набору кубиков для всех проверок Матрицы (включая действия Техники), но весь урон от биоотдачи является Физическим.

Риггинг и пределы

При впрыгивании в машину, дрон или другое устройство пределы его увеличиваются на рейтинг вашего модуль контроля. Это действует на Сенсор, Скорость, Управляемость машины или дрона, а также на Точность смонтированного оружия. Также модуль контроля более плавно подключается через ККР при работе в ВР.

Риггинг и Шум

При беспроводном риггинге на все ваши действия накладывается штраф за Шум (стр. 248). При использовании прямого подключения шум не проблема. Именно по этой причине кабель входит в комплект поставки.

Физический урон

Всякий раз, когда машина или иное устройство в которое вы впрыгнули получает Физический урон, по вам бьёт биоотдача. При получении машиной урона вы получаете половину его значения (округлённого верх) в качестве урона от Биоотдачи (стр. 247), сопротивление которому идёт как обычно.

Матричный урон

Когда вы получаете Матричный урон, он достаётся устройству на котором работает ваша персона, а не тому в которое вы впрыгнули. Если вы используете для входа в ВР комлинк или ККР, именно ваш комлинк или ККР (соответственно) получает Матричные повреждения предназначенные вашей персоне. Если вы подключены к машине в которую вы впрыгнули напрямую, то Матричный урон получает машина.

Выпрыгивание

Если вы желаете выпрыгнуть из машины, дрона или иного устройства, можете использовать действие **Переключить Режим Интерфейса** (стр. 260) для перехода от ВР к ДР. При использовании командной консоли риггера вы, вместо этого, можете использовать действие Впрыгнуть в Ригнутое Устройство для прямого перехода к другому устройству вашей ЛЛС.

Если машина, дрон или иное устройство в которое вы впрыгнули уничтожено — вы получаете дампшок (6 ЗУ от биоотдачи, стр. 247).

Риггеры и декеры

Как вы могли догадаться после разговоров о Матричном уроне хакер — природный враг риггера. Хотя у декеров и риггеров есть много общего — несколько общих программ, использование снаряжения для работы в Матрице и много времени проведённого в ВР — не путайте их. Декеры и техноманты могут править Матрицей, но риггеры рулят в мясном мире. Уважайте хакеров, но не бойтесь их. Их софт может подпортить ваше железо, но ваши инструменты могут испортить их тушки, обычно пулевыми отверстиями или следами шин на чувствительных местах.

Командная консоль риггера (ККР)

Командная консоль риггера или ККР используется как дека управления дронами (или иными устройствами и машинами). Она размером с дипломат. В дополнение к крутым примочкам для дронов ККР может действовать как комлинк и имеет все его возможности. Основной целью ККР является создание ЛЛС с вашими дронами. Это даёт обычные преимущество связи мастер-подчинённый (см. стр. 251), а также некоторый дополнительный функционал.

Подавитель Помех и Сцепление

Вместе с обычными преимуществами комлинка, ККР даёт Подавитель Помех и рейтинг Сцепления, который вы устанавливаете при загрузке консоли. Рейтинг Подавителя помех является подавителем помех (стр. 248) чей эффект складывается с другими формами подавления помех. Рейтинг Сцепления это количество автософта который вы можете запустить на ККР и который может действовать на на всех подчинённых дронах одновременно. Но не забывайте: если на самом дроне запущен любой собственный автософт, он не может получать преимущества от автософта ККР.

Сумма обоих этих рейтингов не может превышать Рейтинг Устройства ККР. Вы можете настроить значение этих двух специфических рейтингов действием **Изменить Режим Устройства** (стр. 173). И да, это значит, что если Рейтинг Устройства вашей ККР равен 1, то одномоментно работает только одна из этих функций.

Командная консоль

Консоль	Рейтинг Устройства	Доступность	Цена	Обработка Данных	Брандмауэр
Скратч-Билт Джинк	1	2Л	1,400¥	3	2
Радио Снак Ремоте Контроллер	2	6Л	8,000¥	3	3
Изи Моторс ДронМастер	3	6Л	16,000¥	4	4
КомпуФорс ТаксМастер	4	8Л	32,000¥	5	4
Мейрск Спайдер	4	8Л	34,000¥	4	5
Мастер Индастриал Электронокс	5	8Л	64,000¥	3	4
Вулкан Лейджлорд	5	10Л	66,000¥	5	6
Протей Посейдон	5	12Л	68,000¥	5	6
Одинокая Звезда Ремоте Командер	6	14Л	75,000¥	6	5
МЦТ Дроне Веб	6	16Л	95,000¥	7	6
Триокс УберМенх	6	18Л	140,000¥	8	7

Обработка Данных и Брандмауэр

У ККР есть рейтинги Обработка Данных и Брандмауэр, подобные таковым у комлинка и кибердеки, но уступающие им в универсальности, поскольку не предназначены для изменений на лету. Обработка Данных используется для определения Инициативы при работу в ВР и в качестве предела всех проверок Командования выполняемых с ККР. Брандмауэр используется для защиты от нежелательных вторжений из беспроводных сетей всех подчинённых ККР дронов.

Групповое командование и впрыгивание

ККР может поддерживать несколько параллельных соединений, так что вы можете дать команду одному, нескольким или всем подчинённым дронам одним Простым действием. Также эти соединения позволяют перепрыгнуть из одного подчинённого дрона в другой без предварительно выпрыгивания. Команды с вашей ККР исполняются дроном в свою Фазу Действий, а не в вашу.

Дроны получившие несколько противоречащих команд на одном уроне управления (см. стр. 287) до того как у них представился шанс выполнить первую (т.е. до своей Фазы Действий) не исполняют ни одну из них, а отправляют пользователям отдавшим команды сообщение об ошибке.

Личные и глобальные сети (глазами риггера)

Если вы хотите дать своим дронам дополнительную защиту и получить возможность командовать сразу всеми, можете синхронизировать их на своей ККР. Она может поддерживать до (Рейтинг Устройства) x3 подчинённых дронов, став для них устройством-мастером. Группа из подчинённых дронов и ККР является **личной локальной сетью** или ЛЛС.

При каждом случае, когда подчинённому устройству нужно совершить проверку защиты, он может использовать в качестве любого рейтинга либо собственный рейтинг либо рейтинг своего мастера. Например, если ваш подчинённый рото-дрон стал целью действия Брутфорс хакера, он может использовать вашу Силу Воли вместо своего Рейтинга Устройства и Брандмауэр вашего ККР вместо собственного рейтинга, предполагается, что один или оба этих рейтинга выше чем родные рейтинги дрона.

К подчинённым ККР дронам применяются обычные правила меток подчинённых устройств в Матрице. Самое главное для риггера: если вы ставить метку на подчинённого, вы получаете метку и на мастере, кроме того, если атакующий использует прямое подключение ваш дрон не может воспользоваться вашей помощью. Подробности изложены в разделе **Личные и Глобальные Сети** на странице 251.

Существуют также **глобальные сети**, множество устройств подчинённых хосту. Это мир риггеров особого сорта, пауков-безопасников. Они подчиняют своей ККР хост здания и всё систему безопасности, в том числе и всех подчинённых дронов. Когда вы находитесь внутри хоста, ваше «физическое расстояние» до подчинённых дронов равно нулю, даже если вы находитесь на другом краю мира. Паук-риггер часто действует совместно с пауком-декером, который способен защитить систему безопасности от хакеров.

Радиоэлектронная Война для риггеров

Никто не хочет лишится связи с собственным дроном. Да, туповатый мозг дрона возьмёт управление на себя, но кто захочет наблюдать такое шоу на беге?

При использовании ККР вы можете компенсировать шум на лету. Совершите, Сложным действием, проверку Радиоэлектронная Война + Логика [Обработка Данных]. Её успехи действуют как подавитель помех (кумулятивно со всеми прочими подавителями помех) на остаток текущего Боевого Хода.

Вы можете попробовать подавить вражеского риггера или хакера использовав глушилку (стр. 454). Некоторые риггеры-чистоплюи считают это грязным приёмом, но при защите своей задницы все средства хороши.

Если вас взламывают

ККР и машины, включая дронов часто становятся целями вражеских декеров, пытающихся взять верх над вашей командой. Риггеры, не декеры, но и не лохи в электронной войне. Вот несколько Матричных действий о которых риггерам необходимо знать.

Когда вы видите атаку из Матрицы вы можете совершить действие Плотная Матричная Оборона и тем усилить свою кибербезопасность. Это несколько вас замедлит, но всё же лучше чем потерять контроль над своей ККР или любимым дроном.

Иногда лучше потерять дрон на несколько секунд чем стать его целью или увидеть как он разбивается о стену. Вы можете, использовав действие Перезагрузить Устройство, отрезать слишком далеко зашедшего противника. Это отнимет у вас немало времени, поскольку ваш дрон вернётся в сеть только в конце своего следующего Боевого Хода и вдобавок нужно быть в курсе окружения дрона. Жёсткая перезагрузка не превратит вашего дрона в кучу обломков, но будьте внимательны. Некоторые воздушные дроны способны протянуть несколько секунд скользя на крыльях или авторотации, а за наземные дроны следует волноваться только если они успели развить немалую скорость. А вот с дронами на векторной тяге такой фокус не сработает — сначала их нужно посадить.

Если вас сбрасывают

Нет, мы не про «давая останемся друзьями», мы все там были, чаммер, мы про выбрасывание вас из машины. Риггера может насильственно выкинуть из машины в трёх неприятных случаях. Во-первых, если машина уничтожена или окирпичена. Во-вторых, если уничтожен или окирпичен используемый вами ККР или комлинк. В-третьих, если вы подключены к универсальному порту и любой из концов кабеля вырвали (оёёёй).

Во всех трёх случаях риггер получает дампшок (стр. 247) и, что естественно, временно теряет контроль над машиной. Машина с рейтингом Пилот вернётся под контроль автопилота в начале следующего Боевого Хода. Машина остаётся неконтролируемой (стр. 215) пока кто-либо не возьмёт управление.

Дроны

Дронами называют беспилотные машины предназначенные для управления риггером или самостоятельных действий. Разумеется, любой транспорт или иной механизм можно оснастить риг-интерфейсом и управлять ими удалённо, но дроны, обычно, дешевле, обладают специализированными функциями и не нужно платить за их парковку. Тем не менее, правила дронов применяются к любому дистанционно управляемому или ригнутому устройству, но говоря откровенно, чаммер, сказать «дрон» проще, так и будем из называть.

Риггерские киберпрограммы

Риггеры могут использовать некоторые киберпрограммы из обычно применяющиеся декерами. Программы, приобретённые для ККР не могут использоваться на деке и наоборот. Как и в случае деки, на ККР невозможно запустить более одной копии программы и переименование программы ничего не даст. Вот перечень и основные функции программ умелого риггера. Подробности изложены в разделе Программы главы Матрица (стр. 263).

Шифровальщик: +1 к Брандмауэру

Чистильщик Сигнала: подавитель помех рейтинга 2

Инструментарий: +1 к Обработке Данных

Виртуальная Машина: 2 дополнительных слота для программ, но когда владельца атакуют +1 клетка Матричного урона без возможности сопротивления.

Доспех: +2 кубика к набору кубиков при сопротивлении Матричному урону

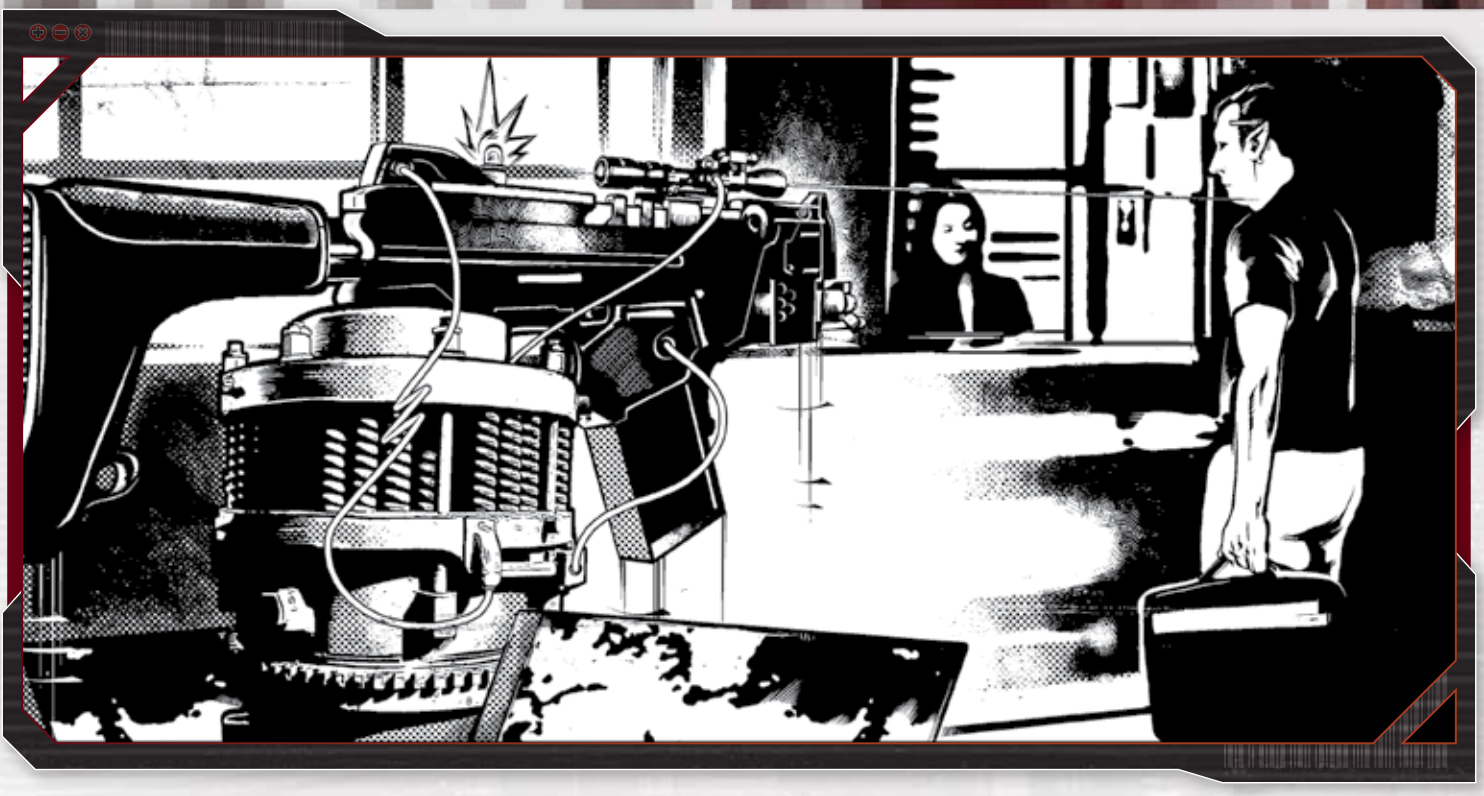
Фильтр Биоотдачи: +2 кубика к набору кубиков при сопротивлении урону от биоотдачи

Сторож: сокращение дополнительного урона на 1 ЗУ за метку

Скорлупа: +1 кубик к набору кубиков при сопротивлении Матричному урону и урону от биоотдачи

Тихушник: +2 кубика к набору кубиков при защите от действия Отследить Иконку

Чехол: позволяет бросить вызов правилам внешнего вида иконок.



Дроны в Матрице

Дроны являются устройствами, так что они появляются в Матрице. Это может сделать из них мишень для вражеских хакеров, но зато вы можете получить доступ к вашему дрону даже на другой стороне планеты. Когда вы впрыгиваете в дрон, иконки вашего устройства и дрона сливаются. Когда впрыгнули в дрон (или иное устройство) атакующий может выбрать целью только вас (вашу иконку и устройство), но не вашего дрона. Пока вы не впрыгнули, ваш дрон вполне может стать целью.

Рейтинг Устройства дрона равен его рейтингу Пилот, так что и Матричные атрибуты равны рейтингу Пилот.

Программы Пилот

Пилоты (программы, а не люди) не слишком сообразительны. Те кто с ними работает зовут их «собачьи мозги», кроме того особо тугой человек может получить кличку «дроноголовый».

Программа пилот специфична для устройства. Вы не можете скопировать программу с одного устройства и записать на другое. А через неделю (или около того) пилот настолько адаптируется к конкретному автомобилю, дрону или иному устройству, что станет бесполезным на другом, даже аналогичной модели.

Пилот характеризуется рейтингом отображающим Рейтинг Устройства машины, дрона или иного предмета снаряжения. Этот же рейтинг используется в проверках вместо Ментальных атрибутов, но не стоит сравнивать его с метачеловеческим мозгом. Столкнувшись с чем-то неожиданным или непредусмотренным, либо получив слишком сложную команду, программа Пилот должна пройти проверку Рейтинга Устройства x2 против порога установленного МИ на основе оригинальности ситуации. Если проверка провалена, дрон продолжает выполнять предыдущую команду или просто останавливается и запрашивает инструкции.

Автософт

Для повышения эффективности работы дронов применяются специализированные программы, называемые автософтом. Проще говоря: у людей есть умения, у дронов — автософт. Автософт оценивается от 1 до 6. У дрона слоты под автософт и киберпрограммы, их количество равно половине его Рейтинга Устройства, округлённого вверх. Замена автософта и программ требует Сложного Матричного действия.

Вот краткий список программ автософта. Обозначение [Модель] указывает на то, что каждая копия специфична для конкретной модели дрона или

машины, например, автософт Стил Линкс Маневрирование работает только с дронами Стил Линкс, и бесполезен для дронов Ниссан Джекраббит или Доберман.

Зрение: действует как умение Проницательность.

Радиоэлектронная Война: действует как умение Радиоэлектронная Война.

[Модель] Уклонение: этот автософт учит автопилот дрона избегать захвата Сенсорами.

[Модель] Маневрирование: действует как умение Пилотирование [Тип машины], но действует только на одну конкретную модель дрона.

[Модель] Незаметность: этот автософт позволяет конкретной модели дрона действовать максимально скрытно и работает как умение Внедрение.

[Оружие] Прицеливание: действует как умение Артиллерия, но для конкретной модели оружия. Если вы установили на дрон Ингрэм Смартган, то вам понадобится автософт Ингрэм Смартган Прицеливание.

Если дрон подчинён командной консоли риггера и на нём не запущено ни одной собственной программы, он использует программы запущенные на ККР. Это позволяет превышать нормальный лимит программ.

Дрон в бою

Правила боя для дронов такие же как и для обычных, из плоти и крови, персонажей и изложены в главе Бой (стр. 166). Специфические правила использования в бою Артиллерии и Сенсоров находятся там же (стр. 195).

Инициатива дрона

При самостоятельной работе дрон обладает атрибутом Инициатива равным рейтингу Пилот x2 и прибавляет 3к6 дополнительных Кубиков Инициативы (всего 4к6). Когда в дрона впрыгивает риггер, он использует ВР Инициативу риггера.

Проницательность дрона

Дрон обследует окрестности проверкой Пилота + Зрение [Сенсор]. Если вы впрыгнули в дрона, то совершаете проверку Проницательности + Зрение [Сенсор]. В любом случае вы можете использовать весь набор датчиков дрона, если конечно таковые есть.

Внедрение дрона

Иногда дрону нужно действовать скрытно. В таком случает нельзя забывать о некоторых вещах. При самостоятельной работе дроны совершают проверку Пилота + Незаметность [Управляемость] против Проницательности + Интуиция [Ментальный]. Вы можете перевести дрона в скрытный режим, в таком случае его иконка в Матрице будет скрыта для всех в Матрице. Когда вы впрыгнули в дрон, вы совершаете проверку Незаметность + Интуиция [Управляемость] против Проницательности + Интуиция [Ментальный], и вам вероятно стоит перевести свою персону в скрытный режим.

Ремонт дронов

Дрон имеет два счётчика повреждений Физический и Матричный. Один заполнится, и всё прощай, птичка, поскольку дрон либо безнадёжно разрушен и присоединяется к коллекции запчастей, либо окирпичен и надо полностью заменить его внутренности. Но пока последняя клетка не заполнена, дрона можно отремонтировать.

Ремонт Физического урона идёт по правилам создания и ремонта (стр. 153). Восстановление Матричного урона изложено в разделе **Ремонт Матричного урона** (стр. 293).

Если шасси или электроника дрона сильно повреждены, возможно, будет дешевле купить нового дрона, а не мучиться с ремонтом. Но дрон может иметь и сентиментальную ценность.

Пример

Водила прохлаждается в своём запимпованном Еврокаре Вествинде, обеспечивая своей команде контроль и наблюдение. В данный момент он подключён к ККР Мейрск Спайдер. На нём запущены: Фильтр Биоотдачи, Чистильщик Сигнала и автософт Зрение, а подчинены к нему Ортик-Икс, рото-дрон, дрон ЛДСД-41 и Вествинд. Пока риггер никуда не впрыгнул и просто осматривает местность через ВР. Все его дроны и ККР работают в скрытном режиме, но Еврокар не скрывается, ведь он не выглядит подозрительно.

Шип, декер, серьёзно недовольный тем, что Водила встречается с его сестрой, припарковал свою тачку в переулке в пятидесяти метрах от отеля. Шип видит в ВР Матрицы только машину Водилы и его дешёвый одноразовый комлинк, так что декер джекится к своей Ренраку Цуруги и начинает сканирование местности. Шип настроил свою деку для атаки (Атака 6, Слив 3, Обработка Данных 5, Брандмауэр 5) и пока работает в скрытном режиме.

Декер совершает действие Восприятие Матрицы, зная, что на расстоянии сотни метров находится работающие в скрытном режиме ККР и рото-дрон Водилы. Шип совершает бросок Компьютер + Интуиция [Обработка Данных], на который Водила и его дрон отвечают Логикой + Слив. Шип набирает как минимум один успех, узнавая расположение обоих устройств. Он не может найти Ортик-Икс и ЛДСД-41, поскольку они слишком далеко.

Иконка Шипа выбрасывает святящееся лезвие — он использует действие Взлом на Лету пытаясь поставить метку на рото-дрон. В обычных условиях декер совершил бы бросок Хакинга + Логика [Слив] против Интуиции + Брандмауэр, но рото-дрон подчинён ККР Водилы, так что может использовать Брандмауэр ККР. Шип выигрывает и лезвие проскальзывает в иконку дрона, а затем превращается в крошечный переливающийся бычий глаз. Это ставит одну метку на рото-дрон и, соответственно, на ККР Водилы, поскольку она является устройством-мастером.

Поскольку тревога не поднялась, Шип делает новый ход. Декер пытается поставить две метки, получая на это штраф -4. На проверке Хакинга + Логика [Слив] против Интуиции + Брандмауэр рото-дрон набирает больше успехов. Ошибка, на Шипе появляется метка. Поскольку рото-дрон, это устройство, его хозяин, Водила, получает метку на Шипе и его песенка спета.

МИ начинает броски Инициативы и переходит к Боевым Ходам.

Значения Инициативы: Шип 23, Водила 19, рото-дрон 14.

Проход Инициативы начинается с Шипа с 23. Он выходит из скрытного режима и совершает ещё одно действие Взлом на Лету (Хакинга + Логика [Слив] против Интуиции + Брандмауэр) против рото-дрона и получает 2 чистых успеха. Теперь он имеет 2 метки на персоне Водилы.

Рото-дрон уходит в Плотную Матричную Оборону, что уменьшает его Значение Инициативы, но но даёт ему бонус равный его рейтингу Пилот (используемый вместо Интуиции). После этого он не предпринимает в эту Фазу Действий никаких действий, поскольку не получил никаких команд.

Водила имеет метку на иконке Шипа, так что видит, как тот появился в пятидесяти метрах он Вествинда. Затем риггер совершает Простое действие Отправить Сообщение для передачи рото-дрону команды на атаку машины Шипа. Второе Простое действие пошло на ещё одно действие Отправить Сообщение, уже Ортик-Икс, на захват автомобиля и следование за ним если тот поедет.

Бездействовавший в свою Фазу Действий рото-дрон получил команду, влетел в переулок и открыл огонь гелевыми боеприпасами по автомобилю. Броски на это не нужны, ведь Оглушающий урон безвреден и только производит шум, да портит краску машине.

МИ уменьшает Значения Инициативы на 10 и начинает вторую Фазу Действий: Шип 13, Водила 9, рото-дрон -6 (-10 за Плотную Матричную Оборону).

Шип не знает, что по нему стреляют гелевыми, поэтому использует действие Дата-Шип на рото-дроне. Декер совершает бросок Кибербоя + Логика [Атака] против Интуиции + Брандмауэр. Поскольку дрон подчинён Водиле, он использует Интуицию и Брандмауэр хозяина, плюс свою Силу Воли поскольку Плотная Матричная Оборона действует. Шип наносит дрону 4 клетки Матричного урона, отмечающихся на его Счётчике Матричного Состояния.

Водила совершает Простое действие Отправить Сообщение и приказывает рото-дрону сесть и перезагрузиться. В этот Проход у рото-дрона нет возможности действовать, так что он выполнит команду при первой возможности.

В третьем Проходе Инициативы действует только Шип, который снова использует Дата-Шип, но бросает плохо, проваливает проверку и, когда брандмауэр отправляет опасный код обратно, получает 1 клетку Матричного урона.

Начинается новый Боевой Ход и новые броски на Значение Инициативы таковы: Шип 17, Водила 21, рото-дрон 22, Ортик-Икс 16.

Рото-дрон садится и перезагружается.

Водила из своего Вествинда активирует площадную глушилку и использует Отправить Сообщение для пересылки приказа ЛДСД-41 (вооружённому настоящими, а точнее бронебойными, пулями) выйти на огневую позицию, но без приказа не стрелять.

Шип использует Отправить Сообщение для приказа своему автомобилю сваливать и Проверить Очки Наблюдения, чтобы узнать, не привлёк ли он к себе внимание (ответ: да). Автопилот машины совершает бросок на Инициативу, набирает 18, уменьшает на 10 (за один прошедший Проход Инициативы Боевого Хода) и получает 8.

ЛДСД-41 тратит два Простых действия на действие Прицелиться.

Во втором Проходе Инициативы Значения Инициативы таковы: Шип 7, Водила 11, рото-дрон перезагружается, ЛДСД-41 6, Американ Шипа 8.

На всякий случай Водила совершает действие Впрыгнуть в Ригнутое Устройство для входа в Вествинд.

Автомобиль Шипа выкатывает из переулка и начинает уезжать, соблюдая все правила дорожного движения.

Шип использует на автомобиле действие Контролировать Устройство, приоритет которого выше чем у автопилота, поскольку прохожих рядом нет.

ЛДСД-41 тратит два Простых действия на действие Прицелиться.

Во втором Проходе Инициативы Значения Инициативы таковы: Шип -3, Водила 1, рото-дрон перезагружается, ЛДСД-41 -4, Американ Шипа -2. Действует только Водила, который посмеивается, гладя на уезжающий автомобиль и использует Отправить Сообщение для отправки сообщения Шипу «Мы позже поговорим».

В конце Боевого Хода рото-дрон заканчивает перезагрузку и возвращается в сеть уже свободным от меток.

Новый Боевой Ход и новые Значения Инициативы: Шип 24, Водила 23, рото-дрон 18, ЛДСД-41 16, Американ Шипа 14.

Шип использует действие Дата-Шип и атакует ККР Водилы. Совершает бросок Кибербоя + Логика [Атака] против Интуиции + Брандмауэр и наносит ККР 3 клетки Матричного урона.

Водила использует действие Отправить Сообщение, которым посылает Шипу сообщение «Это могла быть твоя голова! Вали!», а вторым действием Отправить Сообщение даёт ЛДСД-41 приказ стрелять.

ЛДСД-41 открывает огонь и почти уничтожает машину.

Шип использует действие Отправить Сообщение для ответа «Мир. Увидимся позже.»

Водила в ярости возвращается к дежурству, и смотря на часы, негодует, что потратил столько времени на испорченного братца подружки.

Немного теневой музыки

После того как вы испытаете на себе действительно хороший концерт из астрального измерения, такие вещи как ЛОЖЬ [Лучше обыденной жизни] или психоделические наркотики вообще перестанут вас торкать. Даже не спрашивайте меня, откуда я это знаю, я и так истратила слишком много времени, создавая образ "хорошей девочки". Однако наслаждаться концертом сложновато, когда кто-то пытается взорвать тебе башку.

Но сперва позвольте мне немного вернуться в прошлое, а иначе все сказанное мной не будет иметь никакого смысла.

Вчера я чертовски удивилась, когда мне позвонил Зимний Сокол. Я не слышала о нем уже несколько лет, с тех самых пор, как общий друг свел нас для создания особо эзотерического заклятья, которое мне было срочно нужно для одной особой работы. С того времени он порой подкидывал мне кое-какую работенку. Но на этот раз все было иначе. Зачем-то он пригласил меня на астральную встречу в "Скорбящего ангела", лондонский клуб, известный своими магической защитой и осмотрительностью. Когда я прибыла, он уже был на месте, страдая от безделья, как обычно элегантно и невыносимо. У этого парня эго размеров с Лофвира, но эй, подобное свойственно многим из тех, кто наделен магией. Да и я сама пропускаю свою прямо скажем весьма средненькую для эльфа внешность через ментальный фабулайзер прежде чем предстать в своем астральном облике. И кстати, это парень хотя бы наконец сбрил свою бороду.

Что ж, думаю вы уже начали гадать, как же так вышло, что встреча со старым другом в итоге вылилась в то, что я вместе с пятью сотнями или около того родственных чаммеров зависла на закрытом приватном шоу Йена Синнабара, восходящей новахот звезды моджо-рок сцены, при это уворачиваясь от пуль?

Можете ли поверить в то, что Его Важность не приперся лично?

Я сперва тоже этому не верила. Но это так. Он вляпался в какое-то дерьмо в Египте, и слишком пошел из-за этого вразнос. Поэтому предпочел астральную встречу. Я уже упоминала его эго? Вот из-за него он видимо и не хотел, чтобы я его видела в состоянии, будто его только что пожевали дьявольские крысы.

Но все это было не важно, главное, что мы были тут для дела, а не для развлечения. Похоже, какие-то сомнительные знакомые Зимнего Сокола выяснили, что одна вещица попала к восходящей суперзвезде, и он хотел наложить на эту вещицу свои шаловливые ручки прежде, чем этот певец отправился бы в продолжительный тур по Ближнему Востоку. Зимний Сокол посчитал, что будет плевым делом проникнуть внутрь, забрать вещицу, и убраться, ни у кого не вызвав подозрения. Только он не учел, что его срубит чума астральной смерти за день до дела.

Поэтому пришлось появиться на сцене дублерше Алани.

Шоу проходило в модном клубе Сохо под названием "Синюшный". Попасть внутрь было легко: я и глазом не моргнув прошмыгнула мимо двух гор мяса в виде троллей-вышибал у дверей. Думаю, у Зимнего Сокола не было никаких проблем с тем, чтобы в последний момент сменить имя приглашенного гостя. Я обратила внимание, что толпа здесь почти целиком состояла из Пробужденных, нескольких трогги, отчаянно пытавшихся вписаться в общую картину, и парочки блуждающих торчков, которые уже были конкретно под кайфом. Такие шоу заставляют у магов перевернуться все внутри, но для обычных людей не слишком интересны. Поэтому моджо-рокеры обычно работают в паре, чтобы держать хотя бы часть толпы на ногах, пока другая просто разваливается в креслах и косплеит "Спящих мертвецов".

BY ROBYN 'RAT' KING

Внутри я сменила свое восприятие на астральное, и мир ярко озарили ауры. Здесь было все - от ровных узоров герметиков и их модных телок с биоэлюмисцентными татуировками и одеждой из синткожи до танцующего сияния шаманов в техно-племенных одеждах и странной интенсивности, что похоже исходила от парочки вудуистских хунганов, которые зависали в углу рядом с баром, потягивая напитки из огромных стаканов с зонтиками. Повсюду сновали духи, разлетаясь от виброфонов по мере того, как открывающий акт шоу освещал помещение. Само по себе это местечко было не слишком большим - чутка пораньше этим днем я поработала ногами и товарищ-декер Зимнего Сокола послал мне планировку этажей, чтобы смогла прикинуть быстрый отход. По сути, здесь было лишь небольшое лобби вместе с большим основным этажом, сцена, туалеты, а также гримерки и офисы внизу.

Ах да, забыла упомянуть Фредди.

Фредди был духом воздуха, которого Сокол приковал ко мне, возможно для того, чтобы следить за своими инвестициями. Не то чтобы мне был нужен ворчливый элементаль, который бы шлялся за мной и критиковал мою технику из безопасного астрального измерения, но Сокол настоял. "Фредди сможет тебе помочь, если попадешь в неприятности, - сказал он. - Только не посылай его за напитками, он это ненавидит". А почему его зовут Фредди? Кто знает? Сокол достаточно странный, но к этому привыкаешь.

Итак, вещица. Волшебникам постоянно необходимы реагенты для различных магических ритуалов, как-то: призыв духов, создание вещей для усиления своих способностей, варки зелий и все в том же духе. Этими реагентами в зависимости от традиции может быть что угодно: старые деревяшки, кости, драгоценности, кусочки зданий и так далее. Все, что достаточно старо или предрасположено к магии можно использовать. А когда ты сотворяешь какой-то совершенно особенный ритуал, тебе могут понадобится совершенно особенные реагенты.

Благодаря своим связям Зимний Сокол разузнал не слишком известный факт - у Синнабара был гитара, которая когда-то принадлежала ДжетБлэку. Я не историк музыки, но даже я слышала это имя. Он был задумчивой и обаятельной звездой, что пропала еще в юности. Люди до сих пор судачили о том, что ДжетБлэк все еще жив и где-то скрывается, что существуют его тайные и так не изданные записи, и все в том же духе. Если вы были фанатом ДжетаБлэка, симпатическая энергия, создаваемая такого рода вещами могла бы нехило помочь вам при проведении определенного ритуала. Проблема заключалась в том, что, отправившись в тур, Синнабар забрал гитару с собой. Он считал ее чем-то вроде счастливого талисмана и предпочитал держать ее рядом с собой. Это означало, что единственная возможность выкрасть ее предоставлялась как раз во время шоу, так как он предпочитал оставлять ее в гримерке. А у меня была возможность наложить на нее свои руки лишь по той причине, что о ней знало не так уж много людей: хардкорные фанаты ДжетБлэка да маги, что реально понимали в музыке.

Открывающий акт подходил к завершению. Я присоединилась к аплодисментам рукоплещущей толпы, а затем направилась к бару, чтобы выпить и подождать, пока Синнабар начнет. "Эй, Фредди, - подумала я, - оглядись вокруг и скажи, какая там охрана в гримерке. И не попадись, окей?"

Я почти могла видеть, как дух закатил свои глаза. "Не надо оскорблять меня", - пришел телепатический ответ. Но он все же сделал то, что я сказала.

Он не возвращался до тех пор, пока не появились признаки того, что шоу начинается. "Там двое вооруженных охранников, которые похоже останутся на месте. И на них видна защита. Один внутри гримерки, другой снаружи".

Видимая защита? Интересно. Обычно всякие артисты предпочитают менее бросающуюся в глаза охрану. Я гадала, боялся чего-то Синнабар, или же его просто предупредили, что что-то назревает. В любом случае, для обеспечения сохранности гитары такой охраны было как-то многовато. Интересно, была ли раздевалка под охранными заклятьями?

"Нет. А еще, - продолжил дух скучным голосом, - хоть ты и не просила меня об этом, но здесь гораздо больше охраны, чем можно было бы предположить, исходя из размеров здания и эксклюзивности мероприятия".

Все любопытней и любопытней. "Спасибо, Фредди".

"Живу, чтобы служить".

Этот сарказм заставил почувствовать, будто бы Зимний Сокол незримо присутствовал здесь со мной. Я подумала, что пока Фредди больше не стоит больше просить ни о чем, так как он был должен мне еще всего парочку услуг, и будет совсем не круто, если он исчезнет как раз тогда, когда будет мне больше всего нужен. Люди понемногу приближались к сцене, маги раскидывались в удобных креслах, чтобы получить свой астрал, как только зазвучит музыка. Я нашла место где присесть и приготовилась заниматься также чем-то подобным некоторое время, так как решила, что безопасней будет заняться моими делами, когда Синнабар полностью погрузится в свое выступление. И к тому же раз я уж попала на такой концерт, то почему бы не насладиться хоть какой-то частью шоу? Об этом можно будет рассказать внукам. При условии, что я проживу достаточно долго, чтобы обзавестись оными.

А Синнабар уже купался в хайпе вокруг себя. Он и его группа начали первую песню, сплетая физические звуки своих инструментов с магическими вибрациями, которые освещали астральное измерение.

С помощью действительно хорошего магического представления можно манипулировать эмоциями аудитории, как и при помощи любого другого инструмента, а это было хорошее представление. Я на мгновение переключилась на астрал и удивилась тому, как эти ребята вообще еще хоть что-то могли делать в обычной реальности: среди музыкантов, светясь магической энергией, танцевали и извивались таинственные фигуры, от красивых женщин в ниспадающих платьях до магическим существ и изогнутых восточных драконов небольшого размера. Я была впечатлена. Да, такие заклинание легко сотворить, но крайне тяжело сотворить их хорошо. Это действительно было искусство.

Я прослушала еще несколько песен, смотря то на астральное шоу, то на обычное, то на толпу. А затем пришло время моего шоу. К счастью, уборные были в той же стороне, что и гримерки, поэтому у меня было объяснение касательно того, что я там делаю. Но на меня и так никто не обращал внимания. Я покинула основной этаж, спустилась по лестнице, прошла мимо уборных и таблички "Гостям дальше нельзя", все это время размышляя над тем, что же я буду делать с двумя охранниками. Но их не оказалось на месте, по крайне мере того, что должен был находиться в коридоре.

И дверь была открыта.

У меня аж волосы на шее зашевелились. Да, такой поворот событий меня обеспокоил, но эй, если это облегчит мне работу, то я не против. Просто на всякий случай теперь надо быть внимательней. Сжав небольшой талисман у себя в кармане, я пробормотала несколько слов и стала невидимой. Если бы тут был еще кто-то невидимый и пользующийся астральным зрением, он бы все равно меня заметил, но я все же решила рискнуть. Я так и не разучила заклятье предвиденья, и теперь жалела об этом.

Одного из охранников я увидела почти сразу, он без сознания распластался на полу. Другого нигде не было видно. Бросив взгляд в помещение и убедившись, что там больше никого нет, я позвала наблюдателя, которого призвала ранее этим вечером. Он материализовался в воздухе, выглядя как холеный призрачный кот. Я дала ему описание небольшой коробки, полученное от Зимнего Сокола, и принялась нервно смотреть на дверь, пока наблюдатель обыскивал комнату. В этом деле я ему доверяла - наблюдатели не слишком сообразительны, но хорошо чуют магию.

Несколько минут спустя он прыгнул мне на плечо.

"Простите, босс. Здесь этого нет".

- Вот дерьмо, - сказала я вслух. Гитара была у Синнабара с собой, или же ее забрал кто-то еще. Но думать долго об этом мне не пришлось - через рев музыки прорвались звуки выстрелов и крики, и это выветрило все другие мысли из моей головы.

Какого черта?..

Я бросилась обратно в коридор и закрыла за собой дверь. Не хотелось бы, что меня поймали в гримерке Йена Синнабара посреди... что бы там не происходило. Сбросив заклинание невидимости, я поспешила обратно к сцене. Мои инстинкты вопили о том, что это плохая идея, и отсюда просто нужно поскорее убираться. Но работа есть работа, и я достаточно хорошо знала Сокола, чтобы понять, что если завалю эту, то другой он мне уже никогда не даст. Да и мне уже доводилось участвовать в перестрелках. Смешно, но обычные люди думают, что все волшебники - это крутые боевые певчие заклятий, готовые швыряться огненными шарами, струями кислоты и машинами друг в друга при малейших разногласиях. На самом деле, многие из нас вообще не знают никаких боевых заклятий (а у некоторых не хватило бы яиц их использовать, даже если бы и знали). Особенно в Британии, где бюрократия уже является видом искусства. Зачем я рассказываю вам обо всем этом? Потому что это поможет объяснить тот факт, что хоть в клубе и было полно Пробужденных, к тому времени, когда я добралась до сцены, многие из них просто попадали на пол, ища укрытия, или же бежали к выходу и молили не стрелять. Разумеется, этим занимались только те, кого еще не подстрелили или затоптали.

Со стороны толпы кто-то дал еще очередь. Мое сердце отчаянно билось, и я быстро глянула на сцену. Тот, кто играл на синте, уже лежал и корчился. Гитарист спрятался за усилителями, а барабанщик так опустился за своей установкой, что я уже едва могла видеть его. Но где же Синнабар? "Фредди, можешь найти Синнабара? Он мертв?" Я почувствовала, как дух движется, исполняя мой приказ. Музыка уже не грохотала, но крики толпы, звук от усилителей и леденящие кровь вопли сирены создавали приличную шумовую завесу. Я забилась под барную стойку и оттуда рискнула еще раз осмотреться: двое стрелков угрожающие тыкали стволами своих автоматов во все стороны. Они уже не палили, а просто расчищали пространство вокруг себя. На них были одинаковые куртки какой-до из банд, и они о чем-то приговаривались. Разумеется, я не понимала, о чем конкретно, но мне показалось, что я услышала "гребанный одуваноед". А вообще, где вся охрана? Та, что должна была охранять сцену...

И тут картинка начала складываться. Охраны помещения, что я заприметила еще в начале шоу, нигде не было видно. Либо она уже была убита, либо на кону было что-то большее, чем кража гитары. Прямо из астрального измерения мне в голову ворвался голос Фредди: "Мистер Синнабар направляется к своей гримерке. И крайне поспешно".

Я не стала делать паузу, чтобы задавать вопросы, и просто направилась в том же направлении. Я не знала, остались ли еще здесь его люди, но если он успеет погрузиться с ними в машину и укатить, то я его уже никогда не достану. Я спустилась обратно в коридор, держась поближе к стене и ища глазами других стрелков, но не увидела никого кроме нескольких гостей, что метались в поисках выхода.

Я заприметила Синнабара когда тот уже открыл дверь в гримерку и проскользнул внутрь. Снова применив заклинание невидимости, я успела заскочить как раз вслед за ним ровно перед тем, как он закрыл дверь. Здесь все еще никого не было, не считая бессознательного орка на полу. Синнабар остановился посреди помещения, тяжело дыша и весь в поту. Я видела, как вздрагивала его спина от паники и учащенного дыхания. Его кожаные штаны, развевающаяся открытая куртка и таинственная нательная раскраска на сцене выглядели драматически, но среди стеллажей с костюмами и пластиковых стаканчиков смотрелись глупо. Взгляд его широко раскрытых глаз бегал от орка к закрытой двери, пока он брал свой комм с туалетного столика.

- Гале? Марисса? Кто-нибудь? - проговорил он повышенным голосом, почти крича. - Где вы, люди, черт вас дери? В меня тут нахер стреляют!

Все дальнейшее происходило крайне быстро. Если бы я не смотрела в нужном направлении, то не успела бы вмешаться. Якобы бессознательный орк стремительно поднялся, направил свои руки в сторону Синнабара и выкрикнул какое-то заклятье.

Я начала действовать раньше, чем подумала. Все еще оставаясь невидимой, я прыгнула на Синнабара и сбила его с ног. Меняя мысленные приказы, я позволила невидимости исчезнуть и заменила ее на барьер, который сияющим куполом окружил меня и упавшего музыканта. Я подняла руки и сжала их в трясущиеся кулаки, пытаясь удержать свою защиту, в которую врезался чертовски мощный разряд молнии. Во все стороны хлынул ослепляющий свет, освещая все темные уголки небольшой гримерки.

Синнабар что-то там верещал, но я не обращала на него внимания. Я знала, что долго мне барьер не удержать, и напитала его дополнительной энергией, но подобное достаточно быстро отнимало силы. Со лба у меня начал капать пот, из-за чего мое зрение ухудшилось. Орк издал яростный крик и изменил тактику. Одной рукой он делал в воздухе какие-то магические пассы, а второй потянулся за пистолетом. Это все для меня плохо кончится, если что-то не предпринять.

- Помоги мне! - крикнула я ползающему Синнабару. - Фраг тебя дери, сделай же что-нибудь.

- Он хочет меня убить! - завопил музыкант в ответ. Ну что ж, иного я особо-то и не ожидала. Он был уже почти невменяем, и помощи от него ждать не приходилось.

"Фредди

К счастью, Фредди в драке был куда полезней Синнабара, да к тому же мне повезло, что я еще не успела полностью исчерпать его услуги. Воздух вокруг орка закрутился и начал вращаться, подхватывая все в радиусе досягаемости - стаканчики, одежду, коробки, обувь, пыль. Выглядело это так, будто бы вокруг парня возникло личное торнадо. Потеряв ориентацию, орк принялся яростно махать рукой, будто бы пытаясь отогнать этот смерч, и вслепую выстрелил в потолок. Затем послышались громкие звуки ударов, дверь разлетелась, в комнату ворвались двое троллей-вышибал и насели на орка. Это было самое прекрасное, что я видела этой ночью, я даже мысленно извинилась перед этими громила за все то, что подумала о них, увидев у входа. Сняв барьер, но все еще следя за троллями на тот случай, если те блефуют, я опустилась на колени рядом с Синнабаром, изо всех сил стараясь не вырубиться.

✖

После всего случившегося мне не хотелось оставаться в клубе, но Синнабар попросил меня ненадолго задержаться, чтобы отблагодарить меня прежде, чем он и его люди смоются. В ожидании я просто слонялась и слушала, как его припевалы шипели друг на друга, и когда мне, наконец, выпала возможность поговорить с Синнабаром, то я уже знала большую часть истории.

- Так вот, - сказала я, когда он высказал свою благодарность и уже был готов уйти, - Это все было очень весело, даже слишком. Но сделай мне одолжение, окей? Когда в следующий раз решишь порвать со своим старым продюсером, найми для работы настоящего бегущего в тенях. Не пытайся разобраться с таким вещами самостоятельно. Когда ты таким образом кидаешь людей и не имеешь запасного плана, это почти всегда плохо заканчивается, врубился? И не забывай: за это будешь мне должен.

✖

Думаю, что Зимний Сокол был весьма удивлен, когда на следующий день я отправила ему посылку.

- Я слышал, что там произошло, - сказал он, когда позвонил мне. Видеоизображения с его стороны не было, отметила я про себя. - Все есть в новостных сетях. Я бы не возражал, если бы ты просто оттуда убралась без ничего.

- И пропустила бы все веселье? - ухмыльнулась я. - К тому же, если бы я ушла, то не смогла бы попросить у Синнабара его счастливый талисман. Хорошо, что он решил, что тот на самом деле не такой уж и счастливый. - Моя ухмылка стала еще шире. - Может в следующий раз ты дашь мне действительно трудное задание?

- Будь осторожна касательно того, что просишь, - ответил Зимний Сокол. Я услышала едва заметный смешок в его голосе, прежде чем он отключился.

Магия

Введение

С самого начала Шестого Мира некоторые люди могли подключаться к новой энергии, зовущейся мана. Мана может проходить сквозь человека, воплощаясь в заклинаниях, призывать существ из метапланов или повышать физические возможности далеко за обычный для метачеловека предел. Способные манипулировать маной зовутся «Пробуждёнными».

Как выяснилось, наполняющая мир мана вещь хрупкая и её присутствие подвержено отливам из-за загрязнения и человеческих страданий. Но несмотря на приливы и отливы маны, метачеловечество научилось её использовать, причём с неординарным успехом.

Ныне среди Пробуждённых есть табель о рангах. На вершине пищевой цепочки сияют **маги** во втором и третьем поколении (способные вызывать духов и/или произносить заклинания) и **адепты** (способные, благодаря пронизывающей их мане, совершать удивительные подвиги). Они смогли встать на плечи своих предшественников и применяют магию также как дети используют технологии, созданные во времена их родителей — рефлекторно и интуитивно. Знания, за которое предыдущее поколение отчаянно сражалось, нынешнее быстро поглощает ещё в молодости. Некоторые доходят в этом до высокомерия, а иные рассказывают всем анекдотичные истории о своей магической наследственности (прицепляясь к каждому со своими историями о своей пра-пра-пра-пра-пра-пра-пра-пра-бабушке сожжённой в Салеме за ведьмовство). Но то что они делают, они делают хорошо, так что за их услуги сражаются корпорации, а права рождённых в «магических семьях» защищают целые организации. Иногда такие люди считают весь мир своей игрушкой, ведь во многом это действительно так.

Корпоративные торговцы знаниями и талисмонгеры

- **Ипсиссимус** (Мицушима)
- **Пентакли** (Арес)
- **Ин и Янг** (Усин)
- **МейджВеркс** (Ацтехнолоджи)
- **Лоре Сторес** Инк. (Сиавасэ)
- **Пентаграммс** (Манадайн)

Итак, у нас есть господствующие маги и адепты, победители магической лотереи. Однажды, обычно во время полового созревания, они выясняют, что могут делать вещи, просто пожелав этого. Что-то их бесит, пугает или угрожает их жизни и они проявляют невероятные физические возможности, перепрыгивают одним прыжком заборы и живые изгороди, бросая своих друзей в беде.

Теперешние маги имею свою кастовую систему — основополагающая пропасть лежит между аспектными и полными магами. Поскольку 90% получивших дар магии способны использовать его лишь некоторыми способами (так они могут использовать либо чародейство либо зачарование), полноценные маги считают себя по всем статьям лучше аспектных, и хотя это не так, репутация последних оставляет желать лучшего.

Откуда приходят такие возможности и как их получить, остаётся только догадываться (хотя некоторые мегакорпорации спешат выяснить, как можно преднамеренно Пробудить метачеловека). Так что эти счастливчики могут выбирать работу у корпораций, или тусоваться по улицам, на которых тактика «гикай мага первым» известна и любима всеми. Выбор тёплого местечка кажется очевидным, но некоторые маги в любом случае оказываются на улицах, рано или поздно. Может у них ужасный характер или такая судимость, что наниматель не хочет рисковать. Может они разозлили не того человека. Или несмотря на всё давление мира они не готовы потерять себя и продаться. Результат один.

Все Побуждённые, независимо от способностей и происхождения, имеют доступ к созданной за последние десятилетия околомагической индустрии. Магазины старьёвщиков и алхимические лавки заполнены товарами, интересными для магов и шаманов, за внимание которых сражаются конкурирующие корпоративные бренды, такие как Алхемикс и Минг Солушинс.

Среди имеющихся там товаров есть реагенты, небольшие предметы несущие магическую энергию и магический эквивалент клейкой ленты — полезные в любой ситуации. Они могут использоваться для временных санктуариев, расходников для заклинаний, ритуалов и даже, если у вас есть правильная комбинация ингредиентов, изгнания надоедливых духов.

Что осталось от прежнего отношения к магии? Непонимание её обществом. Да, обыватели стали

меньше бояться магии, это стало следствием частого освещения в печати драконов (одного даже избрали президентом), духов, широкого распространения художественных и документальных тридов, рекламы возможностей и потребностей магов, но понимание того, как работает магия по прежнему очень ограничено.

Да, маги и адепты захватили воображение общественности, но к нему бесплатно прилагается внимание различных правительств и руководств корпораций, что вылилось в целый ряд правил, регулирующих использование магии. Любой обладающий магическими способностями должен перечислить что в нём Пробудилось в своём ГРЕхе и, как правило, получить на использование этого лицензию, также лицензия нужна на владение «магической атрибутикой». Для получения легального статуса гильдии нужно зарегистрироваться, т.е. доказать, что все её члены являются зарегистрированными магами. Без регистрации их ждут регулярные набеги Пробуждённых копов, разыскивающих в астрале все незаконные сборища Пробуждённых. Власти считают, что любые несанкционированные прения между магами приведут, в конечном итоге, к хаосу и/или разрушениям. Не сказать, что они совсем уж неправы.

В большинстве юрисдикций для продажи магических товаров, возможно для устранения независимых алхимиков-конкурентов, требуется соответствующая лицензия, а продажа таких товаров не имеющему разрешения на владение ими, а тем более безГРЕшному, чревата огромным штрафом. Некоторые корпорации и правительства дошли в регулировании магии до экстремально уровня: от Пробуждённого требуется не только регистрация, но и предоставление образца ткани. В таком случае перешедшего грань или просто понадобившегося мага и адепта можно разыскать. Так что вашим преступлением может стать сотворение Затрещины на надоевшего сотрудника Одинокой Звезды или несотворение заклинания по щелчку пальцев Большого Человека.

Корпы рассматривают Пробуждённых как ещё один ресурс, который можно эксплуатировать. Они пытаются соблазнить магов лучшим профессиональным образованием, образом жизни и даже корпоративным ГРЕхом. Согласившиеся зовутся «магорабами» и хотя это не самый приятный термин, многие маги считают такую долю не худшей из имеющихся.

Но многие Пробуждённые говорят «К чёрту это!» и уходят в тени. Кому понравится когда невежественный бюрократ устанавливает время проведения ритуала?

Почему для приобретения глаз лягушки вам нужно заполнить восемь форм? Почему вы не можете просто взбежать по стене здания, ведь это быстрее чем дожидаться лифта? Корпы получают преимущество от багажа магических знаний, но это не значит, что они ими поделятся. На улицах всё опаснее, но по большей части система предсказуема. Нужны реагенты? Разыщи их, а потом купи или собери самостоятельно. Хотите совершить ритуал? Не нужно ждать одобрения начальства. Вы ограничены только собственной изобретательностью, упорством и мужеством. А если вы достаточно упорны и способны разыскать больше, чем вам нужно — в тенях хватает покупателей.

Маги чрезвычайно полезны и на беге, маг может как поднять отклоняющий пули щит так и сотворить другие заклинания, типа сокрытия света и звуков, что позволит бегущим спокойно делать своё дело. Адепты тоже найдут себе занятие, совершая невозможные подвиги или используя невероятное обаяние. Корпы перестанут давить на вас, им на смену придут совсем другие проблемы, от жаждущих своего куска банд, до снайперов желающих снять вас одним выстрелом, пока вы не натворили дел. А есть ещё и органы правопорядка. Законниками хорошо известны Пробуждённые жулики, а методы борьбы с ними отработаны, к ним относятся специальные наручники, капюшоны закрывающие линию видимости и камеры, стены которых обработаны веществом блокирующим волшебство и призывание.

Худшая часть: у властей есть хорошие причины беспокоиться о магии, поскольку некоторые спелсингеры и адепты способны навалить немалую кучу отвратительного дрека. Для незаконной магии есть юридический термин — малефикум и его результаты могут быть омерзительны. От токсичной магии, призывающей духов из кипящей мерзости самых загрязнённых уголков Шестого Мира, до кровавой магии, поклонники которой стремясь усилить свои заклинания сбрасывают истощение на ничего не подозревающих

жертв, магия способна на самые извращённые вещи. Большая часть из этих практик влияет на самого практикующего выкручивая ему мозги, пока не сделает его одним из своих искажённых эффектов. Такие маги, как правило, становятся тиранами своих небольших доменов или забиваются командами бегущих, ведь за их головы неизбежно выставляют немалую награду.

Основы магии

Вот то, что вам нужно знать об использовании магии в *Shadowrun*.

Магия

Специальный атрибут измеряющий магическую мощь персонажа называется Магия. Персонажи не имеют атрибута Магия если не выберут из его колонки один из приоритетов (см. Таблица Приоритетов, стр. 69). Стартовое значение Магии может быть от 1 до 6 (с Качеством Исключительный Атрибут до 7), но это отнюдь не постоянная цифра. Вы можете пройти через процесс называемый **Посвящение** (стр. 356), который может повысить ваши способности. Максимальное значение атрибута Магия (если он есть) равно 6 + степень Посвящения.

Всё что уменьшает вашу Сущность, также губительно для атрибута Магия. За каждое потерянное очко (или части очка) Сущности вы теряете одновременно одно очко атрибута Магия и вашего рейтинга Магии. Если ваша Магия уменьшена до 0, вы более не можете использовать любое умение требующее атрибута Магия, даже если ваш максимальный рейтинг всё ещё выше 0 (но вы всё ещё можете поднять атрибут Кармой и вернутся к пулянию огнешарами). Если ваш максимальный рейтинг падает до 0, вы перегорели, потеряли все магически способности, в том числе Восприятие Астрала и Астральную Проекцию. Теперь вы навсегда обычник. Перегоревшие маги сохраняют все свои магические умения и знания, но не могут их использовать. Все их Магические Активные умения, кроме Арканы, становятся Знаниями.

Магические умения

Есть три категории магических умений. Умения Волшебства — Чародейство, Контрчародейство и Ритуальное Чародейство — используются при управлении магией через заклинания. Умения Призывания — Призыв, Связывание и Изгнание — при призыве духов из астрального пространства. Умения Зачарования — Алхимия, Артефакторика и Освобождение — позволяют наполнить магией обыденные предметы физического мира.

Пример

Джимми Ту-Тон, счастливый обладатель атрибута Магия 4 и максимального рейтинга 6, решил, что не может больше жить без киберглаз. Для уменьшения потерь Сущности, он выбрал модель с рейтингом 1, за 0,2 очка Сущности. Его Сущность уменьшилась до 5,8, таким образом его текущий атрибут Магия уменьшился до 3, а максимальный рейтинг Магия теперь 5. Джимми может установить больше кибервэра, ведь его рейтинг Магия не уменьшится, пока Сущность не упадёт ниже 5.

Мощь

Почти всё магическое, включая духов, заклинаний, фоки и прочее, имеет атрибут известный как Мощь. Он является мерой магической силы объекта или существа. Мощь используется в качестве предела для магических эффектов производимых без каналообразующих преимуществ реагентов и фоков.

Врождённый предел: Астральный

Если вы захотите вести дела в астральном пространстве, вам необходим сильный разум, ведь когда вы покинете своё мясное тело именно он будет делать всю работу. Ваш разум станет и вашими мышцами и тем, что ограничит вас в астрале. Ваш Астральный предел равен вашему Ментальному или Социальному пределу, смотря что выше.

Истощение

За владение удивительными силами магии придётся заплатить и эту цену возьмёт Истощение. Манипуляции с маной, будь то формирование заклинания или перенос существа с другого плана может изнурить или ранить вас. Мана является одной из форм энергии, а направление большого количества энергии может деформировать тело и разум. Этот эффект называется Истощение. Магические действия могут вызывать Истощение, при этом Значение Истощения является мерой полученного Истощения.

Базовое Значение Истощения от проверок Волшебства и Зачарования приведено в описании конкретного заклинания, ритуала или заготовки. Для проверок Призывания Значение Истощения равно удвоенным успехам (не чистым успехам) набранным духом при сопротивлении попытке Призывания. Истощение наносится как Оглушающий урон, хотя в некоторых ситуациях оно становится Физическим (см. раздел Волшебство, Призывание и Зачарование). Вы сопротивляетесь урону от Истощения проверкой Сопротивления Истощению: каждый успех уменьшает Истощение на 1. Всё оставшееся Истощение применяется как клетки урона на ваш Счётчик Оглушающего (или Физического) Состояния. Урон от Истощения, неважно, Оглушающий или Физический, не может быть излечен какими-либо способами отличными от природного восстановления тела, т.е. никакой магией или аптечками. Вам просто нужно отдыхать.

Очки Силы

Количественное проявление энергии Ци, которую адепты могут потратить на приобретение постоянных сил выражается в Очках Силы. При создании персонажа

адепты получают столько же Очков Силы каков их атрибут Магия, но мистические адепты должны покупать Очки Силы за Карму. В последствии Очки Силы могут быть получены двумя путями. Во-первых, адепт бесплатно получает Очко Силы при увеличении атрибута Магия (однако, это не относится к Мистическому Адепту), во-вторых персонаж получает Очко Силы за **Посвящение** (стр. 356) вместо метамагии. Для адептов потеря Сущности вдвойне неприятна, поскольку одновременно с потерей атрибута Магия вы теряете такоеже количество Очков Силы (вы должны «анти-купить» эти силы). Если ваш атрибут Магия уменьшен до 0, вы отрезаны от маги и более не можете получать доступ к магическим способностям, и вам придётся постараться избежать внимания тех, кого вы в прошлом использовали для отработки этих способностей.

Традиции

Ваше взаимодействие с маной зависит от традиции к которой вы принадлежите. Конечно, вы не обязаны петь хоралы, танцевать, бормотать проклятия и иметь целостную философию для метания заклинаний и призыва духов, но для использования магии нужна уверенность и традиция даёт вам именно это. В поиске способов фокусировки люди зачастую обращаются к своей родной культуре или истории разыскивая там связь с магией. Когда вы всю жизнь видите проявления магии следующие за взмахом палочки, то палочка в вашей руке позволяет вам сосредоточиться. Или вам могли сказать, что магия исходит от бисерного ожерелья, в таком случае обладание и прикосновение к ожерелью вас подбодрит. Все маги являются членами одной из магических традиций.

В Шестом Мире есть множество различных магических традиций, здесь представлены две. Герметическая традиция ценит научный, логический подход к колдовству. Шаманская магия более свободна, бурная и черпает силу в личности мага. Последователей герметической традиции часто называют просто магами, а шаманской — шаманами.

Различные аспекты мира (элементы) по разному важны для каждой традиции — в описании каждой традиции присутствуют связи между элементами и типами заклинаний, реагентов и духов, указывающие, каких духов и их силы можно призвать в конкретных ситуациях. Кроме того каждая традиция имеет атрибут используемый в проверках Сопротивления Истощению заклинателями этой традиции.

Герметические маги

В деле применения заклинаний герметический маг полагается на логику, тренировки и использование проверенных формул, а не на интуицию или импровизацию. Они научились контролировать магию и верят, что вселенную (и магическую и мирскую) можно контролировать поняв закономерности энергии и используя сложные символы, формулы и тайные знания. Эта традиция широко (хотя и безрезультатно) практиковалась ещё до Пробуждения и именно к ней, благодаря интеллектуальному и формализованному характеру, сперва обращаются корпорации и правительства. В герметической традиции произнесение заклинания навязывает волю мага вселенной, так что вы можете представить что случается, когда маги собираются группой. Маги, это учёные и часто собирают библиотеки магических знаний, в которых они создают свои заклинания. Любой заслуживающий своих ингредиентов маг имеет как минимум цифровую копию одной из основополагающих книг о герметизме (богатые маги обладают причудливой твёрдой копией, написанный и переплетённой вручную во время очень пышной церемонии). Атрибуты герметической традиции включают первоклассное, хорошо продуманное оснащение архаичной лаборатории, в которой маги могут создавать заготовки и проводить исследования.

Маги создают круги силы (они отличаются от санктуариев только герметическими вывертами, но не надо говорить об этом магам). Реагенты герметистов включают минералы, руды и другие элементы, а найти их помогают знания о геологии и парагеологии. В городских районах нужные предметы можно найти в эзотерических, древних и забытых уголках городов. Старые здания, кладбища и антикварные магазины могут скрывать куски кирпича, керамики, стекла, железа и ювелирные изделия пропитанные магическими свойствами элементов. В поисках этих реагентов могут помочь познания о архитектуре и антиквариате.

Маги, что неудивительно, склонны высокомерно относиться к призыванию. Маги полагают, что духи умны, но как низшие существа предназначены для служения. С таким настроем магам легче чем представителям других традиций связывать духов.

Герметическая традиция

Бой: Огонь
Иллюзия: Вода
Обнаружение: Воздух
Манипуляция: Земля
Лечение: Человек
Истощение: Логика + Сила Воли

Шаманы

Шаман используют ману для нахождения баланса между миром природы и собственной волей. Они верят в гармонию и наставничество, наблюдая за миром и используя эмоции для плетения магии. Шаманы уважают дар магии за то, что он соединил их с круговоротом духа жизни. Для шамана земля является живым существом, а духи — её детьми, направляющими

Шаманская традиция

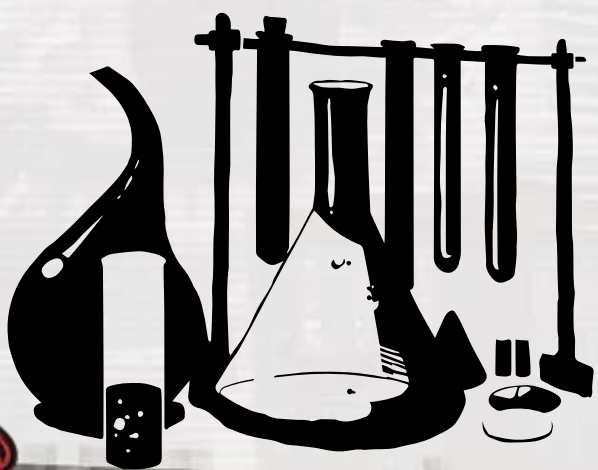
Бой: Звери
Иллюзия: Воздух
Обнаружение: Вода
Манипуляция: Человек
Лечение: Земля
Истощение: Харизма + Сила Воли

и поддерживающими его; духи могут быть разнообразными: неба, горы, птиц, крыс, даже метачеловечества. Шаманизм практикуется куда дольше чем герметическая магия, и может быть обнаружен во всех частях света, хотя до Великого Танца Духов его не принимали всерьёз. Произносящий заклинание шаман просит великое вселенское существо, такое как дух-наставник, использовать свою силу.

Шаманы называют свои санктуарии «колдовскими местами» (также возможны варианты: парная, инипи, кива, темазкаль и множество иных), которые могут принимать различные формы, в том числе небольшой хижины с покрытой шкурами животных крышей или выкопанной в земле ямы укрытой переплетением веток. В городских условия санктуарием шамана может стать небольшая комната, заполненная шкурами, живописью и безделушками из городского мусора.

Для поиска реагентов шаману прекрасно подходят дикие места, там можно собрать растения, органы животных, природные камни и воду из нетронутых человеком водоёмов. При поиске и сборе этих реагентов могут помочь знания зоологии, паразоологии, ботаники и паработаники. Даже в городских условиях шаманы могут найти дух жизни. Так называемые «уличные шаманы» ищут реагенты в городских животных, природных камнях в парках или каналах, а также ювелирных изделиях ручной работы. Для поиска таких реагентах пригодятся знания о архитектуре и ремесле.

Подход шаманов к призыванию основан на том, что духи мудры и стары, и к ним нужно относится с тем уважением и почтением которого заслуживает их древность. Поскольку они верят, что духи есть везде, шаманы склонны призывать духов нужной области по необходимости, а не связывать духов на длительное время. Шаманы часто развивают личные отношения с духами, позволяющие им учиться магии.



Санктуарии

Стационарный комплект атрибутики, сочинений, инструментов, фетишей и другого мистического добра помогающего магам записывать свои знания, расширять возможности и практиковать магию называется **санктуарием**. Этот основной инструмент магов всего мира занимает целую комнату. Он нужен для изучения заклинаний, проведения ритуалов, создания фоков и, в крайнем случае, защиты от магических угроз. Каждый санктуарий относится к одной из традиций — шаманский санктуарий предназначен для шаманов, а герметический для герметических магов.

Санктуарии не всегда связаны с религией. Санктуарий шамана является традиционным колдовским местом, а санктуарий герметического мага окутан множеством магических кругов, заставлен полками забитыми мистическими книгами и алхимическими аппаратами. У каждой традиции свой взгляд на санктуарий, но работают они одинаково. Санктуарии не предназначены для портативности (хотя с помощью реагентов вы можете создать временный, стр. 346). Для создания собственного санктуария вам нужно найти подходящие для вашей традиции материалы для санктуария (за (Мощь x500) нюйен). Затем вам нужно найти для него место — в вашей квартире, пещере в пустыне или заброшенном канализационном туннеле, но помните, что в этом месте вы будете проводить немало времени. После этого вам нужно освятить место затратив на это (Мощь санктуария) дней: установить физическое оснащение, создать астральную часть, настроить барьеры и согласовать ауру со своей. После всех этих манипуляций ваш санктуарий готов и активен. Активный санктуарий действует как мана-барьер (стр. 345) и несёт вашу астральную подпись.

Для перемещения санктуария вам нужен на день на его разборку, после чего он станет материалами для санктуария, затем вы можете установить его в другом месте. Если вы хотите усилить санктуарий, просто добавьте материалы и потратьте (новая Мощь санктуария) дней на работу.

Восприятие магии

Магия редко скрывается. Любая форма магии (призывание, чародейство, зачарование, санктуарии, духи и прочее) меняет мир вокруг себя. Иногда эти изменения прекрасно заметны по чародейским жестам и речитативам (иногда неПробуждённые называют магов «дёрганые пальцы»). Духи заставляют воздух мерцать, даже когда находятся в астрале. Люди сообщают о внезапном страхе, холоде или других неестественных ощущениях, но не могут просто поднять палец и узнать, действует ли рядом магия.

Обнаружение магии требует Простой проверки Проницательности + Интуиция [Ментальный] порог которой равен рейтингу Умения колдующего минус Мощь магии, или, если умение не задействовано 6 минус Мощь (но, в любом случае, не менее 1). Например, маг с умением Чародейство 6 колдует снаряд маны с Мощью 4, в таком случае порог обнаружения заклинания равен 2 (рейтинг Умения 6 — Мощь 4). В случае Мощи выше 5, порог был-бы равен 1 (6 — Мощь 5). Если вы имеет любое связанное с магией Активное умение или Знание, то получаете к этой проверке + 2 к набору кубиков.

Разумеется, если маг испускает огонь из кончиков пальцев, вы можете это заметить не совершая проверок. Но, если магия скрыта вам придётся поработать кубиками.

Волшебство

Искусство формирования маны для получения специфических эффектов называется Волшебством. Её можно использовать для произнесения заклинаний (Чародейство и Ритуальное Чародейство) или для защиты от заклинаний и уничтожения таковых (Контрчародейство). Для сотворения заклинания вам нужно только сосредоточиться, но скорее всего ваша традиция требует множества жестов, декламаций и прочего. Все традиции произносят заклинания по одним правилам.

Чародейство

Чародейство есть искусство направлять ману силой воли, превращая её в астральную или физическую форму называемую заклинанием. До сотворения заклинания вам нужно его выучить (см. **Изучение Заклинаний**, стр. 326). Сотворение заклинания проходит по следующему алгоритму:

Шаг 1: Выбор заклинания

При создании персонажа маги получают возможность выбрать несколько известных заклинаний, а впоследствии могут изучить ещё. Маги могут выбрать заклинание только из этого набора.

Сотворение нескольких заклинаний: Некоторые маги имеют настолько тренированный разум, что могут формировать потоки маны в несколько заклинаний одновременно. Вы можете попробовать сотворить несколько заклинаний, даже направленных на разные цели, одним действием. Для этого вы должны разделить ваш набор кубиков Чародейства + Магия между произносимыми вами заклинаниями (см. Шаг четвёртый), до минимума 1 кубик на заклинание. Поскольку на заклинания могут воздействовать различные модификаторы, они применяются после разделения набора кубиков. Количество одновременно произносимых заклинаний ограничено вашим атрибутом Магия.

Шаг 2: Выбор цели

Теперь вам нужно выбрать цель (цели). В зависимости от заклинания для установления мистический связи вам нужно видеть цель или коснуться её.

Если вам нужно видеть цель, линия видимости должна быть проведена естественным зрением, в том числе через использование отражений или сквозь прозрачные объекты. Оплаченные Сущностью визуальные улучшения кибервэра и биовэра считаются естественным зрением. Любые технологии передачи изображения (вроде камеры, электронного бинокля или Матрицы) не работают — взгляд на созданное изображение не равнозначен взгляду на саму цель. Колдовство через визуальное прицеливание цели подвергается обычным модификаторам видимости. Когда вы находитесь в астральном пространстве вы можете использовать визуальное прицеливание против астральных целей (технически вы их не видите, но аналогия работает).

Некоторые заклинания могут передаваться только касанием цели. В таком случае вам не обязательно видеть цель, но для нежелающей этого цели необходимо совершить безоружную атаку. Прикосновение к одежде, броне или слою краски на цели приемлемо.

Находящийся в физическом мире маг может накладывать заклинания только цели также находящиеся в физическом мире. Обратное также верно, находящийся в астральном пространстве маг может накладывать заклинания только цели также находящиеся в астральном пространстве (хотя в астрале можно увидеть ауры физических вещей, на ауры заклинания направлять нельзя). Если вы используете

Восприятие Астрала (или иным образом двойственны), вы можете сотворять заклинания на цели либо в физическом мире либо в астральном плане. В астрале работают только заклинания основанные на мане, даже если вы воспринимаете астральную цель из физического мира.

Площадные Заклинания: Захватывающие некоторое пространство заклинания могут быть сотворены на конкретную цель или на видимую вами точку. Если в описании заклинания не указано иное, зона действия заклинания представляет собой сферу радиусом (Мощь заклинания) метров. Все видимые вами цели в этой области, дружеские и враждебные, являются допустимыми целями для заклинания. Если потенциальная цель находится вне вашего поля зрения (например, за ширмой) она не затрагивается.

Шаг 3: Выбор Мощи заклинания

Вы должны объявить, сколько Мощи вы вложите в заклинание. Мощь действует как предел заклинания. Более Мощные заклинания сильнее, но вызывают большее Истощение. Вы можете произнести заклинание с Мощью не более вашего удвоенного рейтинга Магия. Если количество набранных вами успехов (не чистых успехов) превысит, *после применения предела*, ваш рейтинг Магия, Истощение от заклинания нанесёт Физический урон вместо Оглушающего.

Шаг 4: Произнесение заклинания

Произнесение заклинания требует некоторой ментальной подготовки и Сложного действия. Совершите проверку Чародейства + Магия [Мощь], включая модификаторы набора кубиков за раны, поддержание заклинаний и прочее. Любые нужные вам встречные броски и пороги указаны в описании заклинания. Если количество набранных вами успехов (не чистых успехов) превысит, после применения предела, ваш рейтинг Магия, Истощение от заклинания нанесёт Физический урон вместо Оглушающего.

Безрассудное Чародейство: Вы можете сократить время подготовки, но это может аукнуться вашей тушке. Такой подход называется Безрассудное Чародейство: вы произносите заклинание Простым действие вместо Сложного, но урон от Истощения возрастает на +3. Если в одной Фазе Действий вы произносите двумя Простыми действиями два заклинания, +3 к Истощению получают оба.

Шаг 5: Определение эффекта

Подробности о каждом заклинании указаны в его описании. Некоторые заклинания требуют Встречной проверки, поскольку цель может избежать его эффекта. Обратите внимание: заклинание действует и только потом наступает время Истощения (шаг шестой), так что если Истощение вас вырубит — заклинание всё равно подействует.

Шаг 6: Сопротивление Истощению

Формула Истощения указана в описании заклинания, Значение Истощения определяется использованной Мощью и заклинанием, но никогда не может быть ниже 2. После произнесения заклинания вы должны сопротивляться Истощению использовав набор кубиков

Физические против Мановых

Физические заклинания: При использовании Физических заклинаний маг преобразует ману в энергию и/или ощутимые предметы физического мира. Ощутимые материалы это энергия или вещества, такие как лёд, кислота, кислород, тепло, свет и т.д. Если заклинание не поддерживается, такие материалы являются временными, превращаясь, после окончания действия заклинания, обратно в ману. Физические заклинания могут влиять на живые или неживые объекты физического мира.

Мановые заклинания: При использовании мановых заклинаний маг может воздействовать, даже в физическом мире, только на живых существ с аурой или на активных астральных созданий (таких как духи или фоки). Мановые заклинания могут воздействовать на цели, находящиеся на физическом или астральном плане, но только на том-же [illegible] и произносящий заклинание маг.

Категории заклинаний

Боевые заклинания: Быстрые, грязные и убойные. Энергия этих заклинаний используется для причинения вреда, убийства или иных плохих вещей. Энергия таких заклинаний может быть направлена напрямую к цели повреждая её изнутри, либо создать энергию снаружи, повреждая цель извне.

Детектирующие заклинания: Усиливают чувства. Такие заклинания позволяют субъекту заклинания либо видеть или слышать на больших расстояниях, либо дают новые сенсорные способности. Также существуют Детектирующие заклинания для ощущения присутствия других существ, магии, жизни и/или врагов.

Заклинания Здоровья: Эти заклинания влияют на состояние и возможности живого тела. Их можно использовать для смягчения или излечения ран, избавления от ядов или токсинов, уменьшения или повышения атрибутов.

Заклинания Иллюзии: Такие заклинания могут изменить восприятие цели. Они могут использоваться для обмана, невидимости, помутнения чувств, создания простых или сложных зрелищ.

Манипулирующие заклинания: Маги используют такие заклинания для изменения или формирования окружающий среды различными способами. Манипулирующие заклинания могут контролировать эмоции и действия метачеловека, передвигать объекты, создавать или передавать энергию, изменять форму, структуру или внешний вид цели.

Сопротивления Истощению определяемый вашей традицией. Помните, что если количество набранных вами успехов (не чистых успехов) при произнесении заклинания превысит ваш рейтинг Магия, Истощение от заклинания нанесёт Физический урон вместо Оглушающего.

Шаг 7: Определение длительных эффектов

Если вы поддерживаете заклинание (т.е. хотите продолжить получать эффект Поддерживаемого заклинания), вы получаете штраф к набору кубиков -2 на все проверки пока вы поддерживаете заклинание. Вы можете поддерживать несколько заклинаний, но штраф -2 кумулятивен.

Поддерживаемые эффекты площадных заклинаний могут быть перемещены Сложным действием, но зона действия заклинания должна находиться на линии видимости мага. Персонажи выпавшие из затронутой заклинанием зоны более не подвержены заклинанию, а попавшие под его действие должны защищаться от заклинания как обычно.

Глюки

Выпавший при заклинании глюк может усилить итощение (обычно +2 к Значению Истощения), вызвать иные чем задумано стихийные эффекты, попасть в другую цель или иной неприятный эффект (определяемый фантазией МИ). При критическом глюке заклинание вырывается из под вашего контроля и чинит всевозможные бедствия, вроде невозможности сопротивляться Истощению или причинения вреда вам и вашей команде — и снова подробности остаются на усмотрение больного сознания МИ.

Характеристики заклинаний

Каждое заклинание описывается набором характеристик. Вот их краткое описание и обозначающие их аббревиатуры.

Тип: Заклинание может быть Физическим (Ф) или Мановым (М). Разница между ними описана выше, во врезке «**Физические против Мановых**».

Дальность: Данная характеристика описывает, насколько близко вы должны подойти или насколько далеко можете находиться при наложении заклинания. Наиболее распространённой дальностью является Линия Прямой Видимости (ЛПВ), т.е. заклинатель должен физически видеть цель (как описано в Шаге два произнесения заклинаний, стр. 305). Некоторые заклинания требуют Касания (К) цели, если цель этого не желает, вам придётся совершить против неё безоружную атаку (см. раздел **Точность**, стр. 178) .

Пример

Бандит припёр Рикки, Крысиного Шамана, к стенке и у того не осталось выбора кроме как колдануть. Поскольку противник один, Рикки произносит Снаряд Маны Мощью 4. Магия 5 и Чародейство 4 позволили Рикки набрать 4 успеха, а бандит и Силой Воли 3 получает только 1. Таким образом бандит получает 3 очка Оглушающего урона (поскольку Снаряд Маны это прямое боевое заклинание урон равен чистым успехам Рикки). Бандит не получает возможности сопротивляться или увернуться.

К схватке присоединился второй бандит и Рикки надо суетиться шустрее. Он произносит Взрыв Мощи 7. Манёвр рискованный, но выхода особого нет. Рикки набирает поразительные 5 успехов. Взрыв является непрямым боевым заклинанием, так что урон равен Мощи 7 + чистые успехи Рикки. Первый бандит несколько не в форме и набирает только 2 успеха. Второй, удачливее и получает 4 успеха. 3 чистых успеха доводят общий урон первому бандиту до 10, а второй должен сопротивляться 8 очкам урона. Оба одеты в бронекуртки (12), но высокая Мощь, а следовательно и БР, заклинания уменьшают защиту до 5. Оба бандита имеют Тело 5, так что при сопротивлении урону они совершают бросок 10 кубиков. Первый бандит получает 3 успеха и, соответственно, 7 клеток Оглушающего урона. В сочетании со Снарядом Маны — ему достаточно. Второму бандиту больше везёт — он набирает 5 успехов и получает всего 3 клетки Оглушающего урона. После чего бандит решает не искушать судьбу и сматывается за подмогой. Произнесение заклинаний вломило Рикки сильнее чем бандиты: его нос кровоточит от 5 клеток Оглушающего урона от Истощения.

Некоторые заклинания являются Площадными, затрагивающими не отдельную цель, а участок пространства. В описании таких заклинаний после дальности идёт (П). За некоторыми исключениями радиус затрагиваемой площади равен (Мощь заклинания) метров.

Урон: Если заклинание наносит урон, он описывается как Физический (Ф) или Оглушающий (О). Значение Урон заклинания указано в описании заклинания или его категории.

Длительность: Указывает на длительность эффекта заклинания. Мгновенные (М) заклинания делают то, что нужно и исчезают, Поддерживаемые (П) действуют пока вы их поддерживаете. Стабильные (С) заклинания не исчезают и не рассеиваются; если такое заклинание поддерживается в течении (Мощь) Боевых Ходов его эффект становится прочным и немагическим.

Истощение: Формула используемая при расчёте Значения Истощения от данного заклинания. Оно

основано на Мощи (М) заклинания, но никогда не может быть меньше 2.

Некоторые заклинания имеют также ключевые слова, указанные в круглых скобках. Значения ключевых слов разъяснено в описании категории заклинаний.

Боевые заклинания

Заклинания данной категории используют ману для создания разрушительных эффектов, прямо или косвенно. Это пушки магов, а их использование лучший способ познакомиться с законом поближе.

Прямое: В случае успешного произнесения прямого боевого заклинания оно наносит столько клеток урона, сколько вы получили чистых успехов на встречной проверке. Обычная Встречная проверка использует Чародейство + Магия [Мощь] против Тела (для физических заклинаний) или Силу Воли (для мановых). Цель не может сопротивляться этому урону.

Непрямое: Все непрямые боевые заклинания возникают возле тела мага (большинство магов используют руки или глаза, но некоторые используют ноги для «силовых ударов» или распространяют от своего тела ауру эффекта). Заклинание запускается Встречной проверкой Чародейства + Магия [Мощь] против Реакции + Интуиция цели, также как стрельба из пистолета (в данном случае пулями из кислоты, огня или чего-либо столь же неприятного). Таким образом, вы можете не видеть цель — возможно произнесение заклинания с завязанными глазами или искусственными визуальными усилениями — пока вы можете чётко провести линию огня до цели. Значение Урона непрямого боевого заклинания равно Мощь + чистые успехи, при этом БР равна -(Мощь). Сопротивление непрямому боевому заклинанию идет как Тело + Броня (с поправкой на БР заклинания). Площадные непрямые заклинания следуют от мага до точки взрыва, а затем действуют. Проверка подобна таковой для гранат (стр. 194): проверка Чародейства + Магия [Мощь] (3) со смещением на 2к6 метров. В отличие от гранат, вы можете прибавлять чистые успехи этой проверки к Значению Урона заклинания, но только если вы превысили порог, в противном случае заклинание просто взрывается, а успехи используются для сокращения смещения, по успеху за метр...

Стихийное: Такие заклинания наносят дополнительный урон (см. раздел **Специальные типы повреждений**, стр. 180). Конкретный тип указан в описании заклинания.

Поток Кислоты Acid Stream
(Непрямое, Стихийное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ **Урон**: Ф
Длительность: М **Истощение**: М –3

Волна Кислоты Toxic Wave
(Непрямое, Стихийное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П) **Урон**: Ф
Длительность: М **Истощение**: М –1

Это заклинание выпускает мощный поток разъедающего вещества, наносящего страшные ожоги и растворяющего органические и металлические материалы — считается Кислотным уроном (стр. 180), который получает вся затронутая область и объекты на ней. Кислота быстро испаряется, но урон остаётся. Волна Кислоты воздействует на область, а Поток Кислоты — на отдельную цель.

Пинок Punch
(Непрямое)

Тип: Ф **Дальность**: К **Урон**: О
Длительность: М **Истощение**: М –6

Затрещина Clout
(Непрямое)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ **Урон**: О
Длительность: М **Истощение**: М –3

Взрыв Blast
(Непрямое)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П) **Урон**: О
Длительность: М **Истощение**: М

Это заклинание бьёт в цель (цели) невидимой психокинетической силой, подобной Пинку, наносящей Оглушающий урон. Для Пинка требуется коснуться цели. Затрещина влияет на одиночную цель, а Взрыв затрагивает область.

Гибельное Прикосновение Death Touch
(Прямое)

Тип: М **Дальность**: К **Урон**: Ф
Длительность: М **Истощение**: М –6

Снаряд Маны Mana Bolt
(Прямое)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ **Урон**: Ф
Длительность: М **Истощение**: М –3

Шар Маны Manaball
(Прямое)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ (П) **Урон**: Ф
Длительность: М **Истощение**: М

Заклинания Гибельное Прикосновение, Снаряд Маны и Шар Маны направляют разрушительную магическую энергию нанося цели Физический урон. Наносимый этими заклинаниями урон сходен с массовой смертью клеток от радиационного облучения или некротизирующего фасцита, но без длительных эффектов. И тем не менее – мерзость. Поскольку эти заклинания мановые, они влияют только на живые и магические цели, а сопротивление им идёт по Силе Воли. Гибельное Прикосновение требует коснуться цели. Снаряд Маны влияет на одиночную цель, а Шар Маны затрагивает область.

Огнемёт Flamethrower
(Непрямое, Стихийное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ **Урон**: Ф
Длительность: М **Истощение**: М –3

Огнешар Fireball
(Непрямое, Стихийное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П) **Урон**: Ф
Длительность: М **Истощение**: М –1

Эти заклинания создают вспышку пламени летящую в цель (цели) и наносящую сразу двойную выгоду: вызывающую боль и пугающую цель. Заклинания наносят Огненный (стр. 181) урон. Пламя тухнет после попадания в цель, но вторичный эффект может воспламенить горючие материалы, продолжающие гореть после окончания действия заклинания. Огнемёт влияет на одиночную цель, а Огнешар затрагивает область.

Разряд Молнии Lightning Bolt
(Непрямое, Стихийное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ **Урон**: Ф
Длительность: М **Истощение**: М –3

Шар Молний Ball Lightning
(Непрямое, Стихийное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П) **Урон**: Ф
Длительность: М **Истощение**: М –1

Эти заклинания создают и направляют мощные потоки электричества, нанося цели Электрический (стр. 180) урон. Разряд Молнии влияет на одиночную цель, а Шар Молний затрагивает область.

Раскол Shatter
(Прямое)

Тип: Ф **Дальность**: К **Урон**: Ф
Длительность: М **Истощение**: М –6

Снаряд Силы Powerbolt
(Прямое)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ **Урон**: Ф
Длительность: М **Истощение**: М –3

Шар Силы Powerball
(Прямое)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П) **Урон**: Ф
Длительность: М **Истощение**: М

Эти заклинания направляют разрушительную магическую энергию, нанося цели Физический урон. Цель запекается изнутри, как хот-дог в волшебной микроволновке. Поскольку воздействие физическое, оно влияет на живые и неживые цели, а для сопротивления применяется Тело цели. Раскол требует коснуться цели. Снаряд Маны влияет на одиночную цель, а Шар Маны затрагивает область.

Нокаут Knockout
(Прямое)

Тип: М **Дальность**: К **Длительность**: М **Урон**: О
Истощение: М –6

Оглушающий Снаряд Stunbolt
(Прямое)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ **Длительность**: М **Урон**: О
Истощение: М –3

Оглушающий Шар Stunball
(Прямое)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ (П) **Урон**: О
Длительность: М **Истощение**: М

Эти заклинания направляют разрушительную магическую энергию, нанося цели Оглушающий урон. Эти заклинания называют «сонными», поскольку они могут лишить цель сознания, но сохранить ей жизнь, если конечно она вам нужна живой. Нокаут требует коснуться цели. Оглушающий Снаряд влияет на одиночную цель, а Оглушающий Шар затрагивает область.

Детектирующие заклинания

Пока детектирующее заклинание поддерживается, оно даёт субъекту новое чувство (в дополнение к обычным пяти) или обостряет существующее. Такие заклинания произносятся на себя или на другой объект находящийся на расстоянии касания. Обычной дальностью даваемых детектирующим заклинанием чувств является ((Мощь заклинания) x (Магия произносящего)) метров в радиусе от цели заклинания.

Результат детектирующего заклинания

Чистые успехи	Результаты
1	Только общие знание, без подробностей
Пример Обнаружить Жизнь: Группа металюдей	
2	Важные детали, без малозначительных.
Пример Обнаружить Жизнь: В бар заходят дварф, тролль и орк. Остановите если баян.	
3	Важные и малозначительные детали, но некоторые подробности пропадают или затуманены
Пример Обнаружить Жизнь: Все трое вышеперечисленных индивида вооружены, оружие выставлено напоказ. Лидер — тролль.	
4	Подробная информация
Пример Обнаружить Жизнь: Тролль, это ваш контакт, Мойра; двух остальных вы вроде раньше не встречали.	

Детектирующие заклинания увеличенной дальности дают радиус Мощь x Магия x10 метров. Чем больше вы наберёте успехов при произнесении заклинания, тем более подробную информацию получите.

Использование дополнительных или улучшенных чувств может потребовать от субъекта Простого действия Рассмотреть Подробно. Детектирующие заклинания могут быть направленными (как обычное зрение), площадными (действующими сразу во всех направлениях, как слух) или психическими (предоставляющими особое чувство, такое как телепатию или предвидение).

Чувство может быть активным (требующим особых усилий) или пассивным (расширяющим возможности существующих и не требующих для работы отдельных действий).

Активное: Активные детектирующие заклинания требуют Встречной проверки Чародейства + Магия [Мощь] против Силы Воли + Логика (+, при наличии, Контрчародейство) [Ментальный] для живых с аурой, (Мощи x2) для магических объектов, или сопротивления объекта для обыденных предметов (стр. 321). Контрчародейство может использоваться для защиты от активных детектирующих заклинаний даже если цель не знает о том, что заклинание произнесено (например, если цель входит в зону действия заклинания Обнаружить Врагов).

Если заклинание влияет сразу на несколько целей, что возможно если оно площадное или поддерживается и контактирует с несколькими людьми, вам нужно совершить только одну проверку Чародейства. Каждая потенциальная цель совершает отдельную проверку Сопротивления Заклинанию и сравнивает её результат с результатом мага. Новые цели могут быть обнаружены про попадании в зону действия заклинания и должны совершить проверку Сопротивления Заклинанию против первоначальной проверки Чародейства мага произнёсшего заклинание.

Пассивное: Пассивные чувства просто включены, а каналы передачи сенсорных данных в мозг такие же как и для обычных чувств, следовательно, интерпретация данных не нужна. Когда заклинание поддерживается, проверки Проницательности с использованием усиленного чувства используют в качестве предела не Ментальный предел субъекта, а чистые успехи при произнесении заклинания. Для защиты от пассивных чувств нельзя использовать Контрчародейство, но если противник-заклинатель чувствует активное поддерживаемое заклинание, он может попробовать его рассеять (см. Рассеивание, стр. 322).

Глюки: Глюк, пойманный на проверке Чародейства при произнесении детектирующего заклинания может привести к получению ложной или вводящей в заблуждение информации. Критический глюк может привести к усилению Истощения (обычно +2 к Значению Истощения), перевести урон от Истощения в Физический, временно лишить субъект чувств или необъяснимым образом перевести действие заклинания на окружающих (в частности на оппонентов) — не думаю, что они забудут вас поблагодарить за обострившиеся чувства.

Анализировать Устройство
Analyze Device

(Активное, Направленное)

Тип: Ф **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М -3

Это заклинание позволяет субъекту проанализировать цели и функционал устройства или предмета снаряжения в пределах дальности чувства. Произношение этого заклинания требует встречной проверки сопротивления объекта (стр. 321) . Каждый чистый успех можно

использовать для получения части неочевидной информации об устройстве (например, если на устройстве гордо сияет логотип Ренраку, заклинание не выдаст информацию его производителе, но может поведать об основной функции устройства). Кроме того каждый чистый успех даёт субъекту бонус при работе с устройством и позволяет, пока заклинание поддерживается, игнорировать любые модификаторы за умения.

Анализировать Магию Analyze Magic
(Активное, Направленное)

Тип: Ф **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М -3

Это заклинание позволяет субъекту анализировать цели магического объекта (т.е. фока, алхимической заготовки, санктуария, активного ритуала). Сверьте успехи проверки Чародейства при произнесении этого заклинания с таблицей Чувствования (стр. 343), за исключением того, субъекту не требуется астральное восприятие.

Опознание Правды Analyze Truth
(Активное, Направленное)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М -2

Субъект может узнать, являются ли заявления цели правдой (точнее, верит ли в это цель). Для определения истинности утверждения заклинанию нужно не менее 1 чистого успеха. Заклинание не работает на письменном тексте или записной иным технологическим образом информации. Субъект должен услышать заявление оппонента (на расстоянии дальности).

Пример

Рикки, Крысиный Шаман, (рейтинг Магия 5) хочет осмотреть окружающую местность не вставая из своего тёмного угла бара. Рикки произносит Ясновидение Мощью 4 на себя. Теперь он имеет вторую пару невидимых глаз, которые могут двигаться на расстоянии до 20 метров от него (Магия 5 х Мощь 4 = 20). Шаман проводит свой магический взор от стола к столу, читая сообщения на комлинках и не обнаруживая ничего подозрительного. Клуб не очень большой, так что Рикки выводит свои глаза за его пределы и видит своего знакомого, разговаривающего с кем-то по комлинку. Но разговор закончился слишком быстро, так что Рикки не может произнести Яснослышание и подвести пару ушей поближе.

Яснослышание Clairaudience
(Пассивное, Направленное)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М -3

Субъект может слышать отдалённые звуки, как если бы присутствовал в выбранной точке сенсорного диапазона заклинания физически. Точка прослушивания может быть перемещена в любую другую точку в пределах дальности заклинания Сложным действием. При использовании Яснослышания субъект не может использовать свой нормальный слух. Заклинание не передаёт изображения, только звук (причём в пределах естественных возможностей субъекта, аугментации не применяются).

Ясновидение Clairvoyance
(Пассивное, Направленное)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М -3

Субъект может видеть отдалённые области, как если бы присутствовал в выбранной точке сенсорного диапазона заклинания физически. Точка подглядывания может быть перемещена в любую другую точку в пределах дальности заклинания Сложным действием. При использовании Ясновидения субъект не может использовать своё нормальное зрение. Заклинание не передаёт звук, только изображение (причём в пределах естественных возможностей субъекта, аугментации не применяются). Вы не можете нацеливать заклинания через Ясновидение.

Боевое Чутьё Combat Sense
(Пассивное, Психическое)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М

Субъект может подсознательно анализировать бой и другие опасные ситуации в пределах дальности, предчувствуя события за долю секунды до их наступления. Каждый успех проверки Чародейства даёт 1 кубик проверке Реакции или Внезапности, а также броскам защиты от рукопашных или стрелковых атак пока действует эффект заклинания.

Обнаружить Врагов Detect Enemies
(Активное, Площадное)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М -2

Обнаружить Врагов, Расширенное
(Активное, Расширенная Площадь)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М

Субъект может обнаружить живые, находящиеся в пределах дальности цели, имеющие по отношению к нему враждебные намерения. Заклинание не показывает ловушки (поскольку они не живые) и не может выявить собравшегося стрелять по толпе наугад (поскольку его враждебность не направлена на субъекта). Заклинание может обнаружить цели устроившие засаду или другое нападение.

Обнаружить Индивида Detect Individual
(Активное, Площадное)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М -3

Субъект может обнаружить конкретного индивида в зоне действия чувства. Во время произнесения заклинания вы должны выбрать индивида, которого знаете или по крайней мере встречали ранее.

Обнаружить Жизнь Detect Life
(Активное, Площадное)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М -3

Обнаружить Жизнь, Расширенное
(Активное, Расширенная Площадь)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М -1

Субъект обнаруживает всех живых существ (но не духов) в зоне действия чувства, а также узнаёт их численность и взаимное расположение. В людных местах это заклинание почти бесполезно — слишком много следов жизни.

Обнаружить [Форма Жизни] Detect [LIFEFORM]
(Активное, Площадное)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М -2

Обнаружить [Форма Жизни], Расширенное
(Активное, Расширенная Площадь)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М

Субъект обнаруживает всех представителей указанной формы жизни в зоне действия чувства, а также узнаёт их численность и взаимное расположение. На самом деле, это несколько отдельных заклинаний, которые надо изучать отдельно, например, Обнаружить Орков, Обнаружить Эльфов, Обнаружить Драконов и так далее.

Обнаружить Магию Detect Magic
(Активное, Площадное)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М -2

Обнаружить Магию, Расширенное
(Активное, Расширенная Площадь)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М

Субъект может обнаружить присутствие всех фоков, заклинаний, оберегов, санктуариев, алхимических заготовок, активных ритуалов и духов в зоне действия чувства. Оно не может обнаружить Пробудившихся персонажей или тварей, астральные сигнатуры, использованные или просроченные алхимические заготовки или эффекты стабильных заклинаний после стабилизации.

Обнаружить [Объект] Detect [OBJECT]
(Активное, Площадное)

Тип: Ф **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М -2

Субъект обнаруживает все объекты указанного типа в зоне действия чувства, а также узнаёт их численность и взаимное расположение. Каждый тип объектов требует отдельного заклинания (Обнаружить Оружие, Обнаружить Компьютеры, Обнаружить Взрывчатку и т.д.), каждое из которых изучается и произносится отдельно.

Ментальная Связь Mind Link
(Активное, Психическое)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М -1

Ментальная Связь позволяет магу и одному добровольному субъекту мысленно общаться, обмениваясь фразами, эмоциями и ментальными образами. Для установления связи достаточно одного успеха проверки Чародейства. Для работы ментальной связи субъект должен оставаться в пределах дальности от мага.

Ментальный Зонд Mind Probe
(Активное, Направленное)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М

Это заклинание позволяет субъекту телепатически зондировать мозг конкретной цели, находящейся в зоне действия чувства (выбираемой во время произнесения заклинания). От количества ваших чистых успехов зависит какой вид информации субъект может прочитать. Пока заклинание поддерживается, субъект может извлечь одну часть информации за каждое Полное действие. Последующие применения Ментального Зонда против той же цели в пределах (Сила Воли цели) часов получают штраф -2 к набору кубиков попытки Чародейства.

Ментальный Зонд

Чистые успехи	Результаты
1–2	Субъект может читать только поверхностные мысли цели.
3–4	Субъект может найти то, что цель осознанно знает и просматривать недавние (до 72-х часов) воспоминания цели.
5+	Субъект может проникнуть в подсознание цели, вытащив ту информацию, которую цель может даже не осознавать по причине психологических закидонов, подавленных страхов или скрытых воспоминаний.

Заклинания Здоровья

Такие заклинания могут исцелять физические раны, болезни (или вызывать их симптомы), нейтрализовать яды и наркотики (или имитировать их эффекты), а также изменять атрибуты. Известная ныне магия не может убирать Оглушающий урон или лечить психологические состояния. Все заклинания здоровья требуют от мага коснуться субъекта заклинания — это «возложение рук», традиционное для магического лечения по всему миру.

Большинство заклинаний здоровья требует при произнесении Простой проверки Чародейства + Магия [Мощь]. Исключения указаны в описании заклинания.

Сущность: На персонажах с низкой Сущностью некоторые заклинания здоровья работают плохо. Трудно привести в естественное состояние тело, которое наполовину состоит из металла. В игромеханических терминах: вы получаете модификатор набора кубиков равный текущей Сущности цели минус максимальная сущность (который может оказаться 0 или отрицательным числом), округлённый вверх.

Противоядие Antidote

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: С **Истощение**: М –3

Это заклинание помогает отравленному персонажу оправиться от яда. Произнести его нужно после попадания яда в цель, но до того как цель совершит проверку Сопротивления Токсинам, основанную на Скорости яда. Прибавьте успехи этого заклинания к успехам проверки Сопротивления Токсинам.

Исцеление болезни Cure Disease
(Сущность)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: С **Истощение**: М –4

Это заклинание помогает пациенту преодолеть болезнь. Заклинание следует произносить после заражения. Заражённый пациент получает столько дополнительных кубиков на проверку Сопротивления Болезни, сколько чистых успехов маг получил при наложении заклинания, до тех пор пока пациент не поправиться (или не умрёт). Оно не вылечит нанесённый болезнью урон (для этого требуется отдельное заклинание Лечение).

Уменьшение [Атрибут] Decrease [ATTRIBUTE]
(Сущность)

Тип: Ф **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М –2

Это заклинание ослабляет цель, уменьшая указанный атрибут. Существует вариант для каждого Физического или Ментального атрибута, но не для специального (Инициатива, Грань, Сущность, Магия и Резонанс). Природный и аугментированный атрибут страдают одинаково.

Заклинание требует встречной проверки Чародейства + Магия [Мощь] против (Целевого Атрибута) + Сила Воли. В случае победы мага атрибут уменьшается на количество чистых успехов. Если Физический атрибут сводится до 0, жертва выведена из строя и парализована. Если до 0 доведён Ментальный атрибут, жертва в помрачённом сознании стоит на месте. Снижение атрибута влияет на его производные (так уменьшение Реакции или Интуиции уменьшит Инициативу), пока заклинание поддерживается.

Детокс Detox

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: С **Истощение**: М –6

Данное заклинание снимает побочные эффекты наркотиков и токсинов. Мощь заклинания должна равняться или превышать базовое ЗУ яда. Одного успеха достаточно для устранения симптомов. Детокс не лечит и не предотвращает урон от токсинов, но устраняет любые побочные эффекты на жертву (головокружения, галлюцинации, тошнота, боль и т.д.). Также Детокс является отличным средством от похмелья, если конечно вы можете себе это позволить.

Исцеление Heal
(Сущность)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: С **Истощение**: М –4

Данное заклинание восстанавливает физические раны. Оно излечивает столько клеток Физического урона, сколько было получено успехов на проверке Чародейства. Также успехи могут быть использованы для уменьшения необходимого для закрепления заклинания времени — каждый потраченный на это успех снижает время на 1 Боевой Ход (вы можете разделять успехи между лечением и ускорением).

Любые оставшиеся после попытки магического лечения клетки Физического урона могут быть вылечены только отдыхом или временем.

Увеличение [Атрибут] Increase [ATTRIBUTE]
(Сущность)

Тип: Ф **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М –3

Это заклинание увеличивает природный или аугментированный атрибут добровольной цели. Существует вариант для каждого Физического или Ментального атрибута, но не для специального (Инициатива, Грань, Сущность, Магия и Резонанс). Мощь заклинания должна превышать или равяться (аугментированному) значению затронутого атрибута. Атрибут увеличивается на количество полученных при проверке успехов, до аугментированного максимума (те успехи которые должны были увеличить атрибут за пределы аугментированного максимума игнорируются). Каждый атрибут может одномоментно увеличиваться только одним заклинанием Увеличение [Атрибут].

Увеличение атрибута может повлиять на его производные (так, пока заклинание действует, Увеличение Реакции влияет на Инициативу, а Увеличение Тела даёт дополнительные клетки Счётчика Физического Состояния персонажа).

Ускорение Рефлексов Increase Reflexes
(Сущность)

Тип: Ф **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М

Данное заклинание увеличивает инициативу субъекта. Каждый набранный на проверке Чародейства успех даёт цели +1 к Инициативе, а каждые 2 успеха — Кубик Инициативы. Персонаж может быть одномоментно затронут только одним заклинанием Ускорение Рефлексов, а максимум Кубиков Инициативы — 5к6.

Насыщение Oxygenate

Тип: Ф **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М –5

Это заклинание насыщает кровь добровольной цели кислородом, давая ей дополнительные кубики (1 кубик за каждый успех) Тела для противостояния удушью, удушению, эффектам ингаляционного газа или другой форме кислородного голодания. Также это заклинание позволяет субъекту дышать под водой.

Профилактика Prophylaxis

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М –4

Данное заклинание даёт один кубик для сопротивления токсинам, препаратам и болезням за каждый успех. Заклинание не различает полезные и вредные препараты, так что противостоит и полезным веществам. Сократите бонусы от полезного препарата на 1 за каждый успех; при трёх и более успехах связанные с препаратом бонусы и штрафы блокируются.

Блокиратор Боли Resist Pain

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: С **Истощение**: М –4

Данное заклинание позволяет субъекту игнорировать боль от ран и снижает штрафы от Физического или Оглушающего урона. Каждый успех проверки Чародейства снимает эффект одной клетки урона от каждого из Счетчиков Состояния цели. Это не убирает урон — только убирает штрафы. Если заполняются все клетки счётчика — персонаж падает без сознания.

Заклинание постоянно в том смысле, что повышенный уровень эндорфинов в крови не падает. Если урон субъекта поднимается выше уровня на котором том сопротивляется боли или существующие раны исцеляются — заклинание рассеивается. Одномоментно персона может находится под действием только одного заклинания Блокиратор Боли (у которого больше успехов).

Стабилизировать Stabilize

Тип: М
Дальность: К
Длительность: С
Истощение: М –4

При произнесении на персонаже с полностью заполненным Счётчиком Физического Состояния оно стабилизирует жизненно-важные функции и предотвращает смерть персонажа. Мощь заклинания должна, на момент произнесения заклинания, равняться или превышать переполненный урон. Время закрепления заклинания можно уменьшить на 1 Боевой Ход за успех. В случае удачного произнесения заклинание защищает персонажа от получения Переполнения Физического Урона (стр. 180).

Заклинания Иллюзии

Иллюзии, независимо от реалистичности, неспособны прямо причинить физический вред. Они могут заставить отвлечься, потерять равновесие или ориентацию, вызвать тошноту или боль. Все эти эффекты исчезают, когда маг прекращает иллюзию. Однако, иллюзии могут, манипулируя чувствами жертвы, навредить косвенно: жертва может войти в плотный поток машин или спрыгнуть с небоскрёба.

Иллюзии подразделяются на следующие категории:

Очевидные иллюзии используются исключительно для развлечения и неспособны заставить субъекта поверить в свою реалистичность.

Реалистичные иллюзии кажутся совершенно реальными.

Одночувственные иллюзии затрагивают одно чувство.

Мультичувственные — обманывают все органы чувств.

Мановые Иллюзии — действуют на разум и неэффективны против технологических систем наблюдения (таких как камеры). Сопротивление таким иллюзиям использует Логику + Силу Воли. Некоторые мановые иллюзии влияют непосредственно на чувства цели, другие, на чувства тех кто воспринимает субъекта заклинания (хотя маг никогда не страдает от собственной иллюзии). Хотя мановые иллюзии можно создать на астральном плане, их магические ауры выдадут в них иллюзии любому преуспевшему в проверке Чувствования — это умение не обмануть иллюзиями, как нельзя скрыть или замаскировать ауры.

Физические Иллюзии создают изображения или изменяют физические признаки, такие как свет и звук. Данные иллюзии могут быть использованы против живых или технологических систем. Сопротивление таким иллюзиям использует Интуицию + Логику,

неживые устройства сопротивляются своей Сопротивляемостью Объекта. Маг должен получить больше успехов чем наблюдающий иллюзию. Если сопротивление заклинанию не удалось, цель целиком затронута иллюзией.

Агония Agony
(Реалистичное, Одночувственное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М –4

Массовая Агония
(Реалистичное, Одночувственное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М –2

Это заклинание любят маги предпочитающие грязные трюки. Агония вызывает у цели иллюзию страшной боли. Каждый набранный магом чистый успех временно наносит цели 1 клетку Физического и 1 клетку Оглушающего урона. Это не фактический урон, а только мера действия заклинания. Цель рассматривает этот урон как реальный, с получением соответствующих штрафов за раны. Если счётчик урона цели заполнен, она мучается от боли, будучи не в состоянии двигаться или действовать. После окончания действия заклинания боль и клетки урона сразу исчезают.

Агония влияет на одну цель, а Массовая Агония затрагивает область.

Жуки Bugs
(Реалистичное, Мультичувственное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М –3

Рой Swarm
(Реалистичное, Мультичувственное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М –1

Данное заклинание заставляет цель считать, что по всему его телу снуют мелкие жуки, кусая и заползая во все подходящие отверстия. Вид, запах, фактура и даже вкус жуков абсолютно реален. Обычно иллюзии достаточно для введения цели в безумие. За каждый набранный магом чистый успех цель теряет -2 от Значения Инициативы. Если вы поддерживаете заклинание, она получает этот штраф в начале Боевого Хода.

Жуки влияет на одну цель, а Рой затрагивает область.

Замешательство Confusion
(Реалистичное, Мультичувственное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М –3

Массовое Замешательство
(Реалистичное, Мультичувственное, Площадное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М –1

Хаос Chaos
(Реалистичное, Мультичувственное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М –2

Хаотичный Мир Chaotic World
(Реалистичное, Мультичувственное, Площадное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М

Это заклинание наполняет цель бурей противоречивых образов и ощущений запутывая её чувства. За каждый чистый успех проверки Чародейства цель получает штраф -1 на наборы кубиков всех проверок из-за отвлечения внимания.

Замешательство влияет на одну цель, а Массовое Замешательство затрагивает область. Заклинание Хаос является физической версией Замешательства, а потому влияет и на технику. Хаотичный Мир является площадной версией Хаоса.

Зрелище Entertainment
(Очевидное, Мультичувственное, Площадное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М –3

Трид Зрелище Trid Entertainment
(Очевидное, Мультичувственное, Площадное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М –2

Эти площадные заклинания создают очевидные, но развлекающие иллюзии. Успехи проверки Чародейства определяют степень детализации, интереса и насколько увлекательной сочтёт иллюзию аудитория. Маг может воспроизвести только появившееся в его воображении или случившееся с ним.

Зрелище воздействует на сознание субъектов и

фиксируется техникой. Трид Зрелище же проявляется физически и доступно как живым так и неживым зрителям.

Данные заклинания используются для развлечения и создания произведений искусства. Индустрия развлечений использует магов для создания в буквальном смысле волшебных спецэффектов. Магические дизайнеры и художники работают над созданием новых и интересных ощущений, в том числе тех, которые нельзя испытать в реальном мире. Такой опыт могут позволить себе только богачи.

Невидимость Invisibility
(Реалистичное, Одночувственное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ)
Длительность: П **Истощение**: М –2

Улучшенная Невидимость
(Реалистичное, Одночувственное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М –1

Это заклинание делает субъекта трудно-обнаруживаемым обычными визуальными чувствами (в том числе сумеречным зрением, термографией и другими чувствами полагающимися на видимый спектр). Другие чувства (слух, обоняние, осязание и вкус и прочие) могут обнаружить субъекта как обычно. Аура цели остаётся доступна астральному восприятию.

Для возможности видеть субъекта наблюдатель должен сначала успешно противостоять заклинанию. Просто совершите одну проверку Чародейства, а затем используйте её чистые успехи в качестве порога для тех кто может увидеть результат позднее. Даже если сопротивление заклинанию было успешно субъект всё ещё может остаться незамеченным, если ему повезёт с проверкой Скрытности. Невидимый персонаж может быть обнаружен невизуальными средствами, например по запаху или звуку. Атакующий невидимую цель получает штраф за Огонь Вслепую, если конечно он не может ощутить цель иными способами.

Заклинание Невидимость влияет на сознания наблюдателей. А Улучшенная Невидимость имитирует отсутствие субъекта со всех углов зрения, так что он невидим и для технологических устройств.

Маска Mask
(Реалистичное, Мультичувственное)

Тип: М **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М –2

Физическая Маска Physical Mask
(Реалистичное, Мультичувственное)

Тип: Ф **Дальность**: К
Длительность: П **Истощение**: М –1

Заклинание Маска требует от мага коснуться субъекта. Субъект получает другую внешность (того же базового размера и формы что и природная) по выбору мага. Также заклинание может изменить голос, запах и другие физиологические характеристики субъекта.

Для возможности видеть субъекта наблюдатель должен сначала успешно противостоять заклинанию. Просто совершите одну проверку Чародейства, а затем используйте её чистые успехи в качестве порога для тех кто может увидеть результат позднее. Заклинание Маска влияет на сознания наблюдателей, а Физическая Маска обманывает и технологические устройства.

Фантазм Phantasm
(Реалистичное, Мультичувственное, Площадное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М –1

Трид Фантазм Trid Phantasm
(Реалистичное, Мультичувственное, Площадное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М

Данные заклинания создают убедительные иллюзии существа, предмета или сцены. Они могут создать иллюзию того, что видел маг, от цветка или кредстика до потока драконьего пламени, но иллюзия не должна быть крупнее зоны действия заклинания.

Для разоблачения иллюзии наблюдатель должен сначала успешно противостоять заклинанию. Просто совершите одну проверку Чародейства, а затем используйте её чистые успехи в качестве порога для тех кто может увидеть результат позднее. Заклинание Фантазм влияет на сознания наблюдателей, а Трид Фантазм обманывает и технологические устройства.

Тишина Hush
(Реалистичное, Одночувственное, Площадное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М –2

Безмолвие Silence
(Реалистичное, Одночувственное, Площадное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М –1

Эти заклинания создают пространство в котором поглощается звук. Звуковые атаки и силы тварей использующие звук (например Парализующий Вой) в или из этой области получают штраф -1 за каждый успех проверки Заклинательства. Любой пытающийся услышать звук изнутри или сквозь заглушённую область должен успешно противостоять заклинанию.

Тишина это мановое заклинание, влияющее только на живых существ и магические звуковые атаки. Безмолвие же — физическое, а потому влияет на технологические устройства и полезно для заглушения сигналов сигнализации, устройств обнаружения, сонаров, средств тактической коммуникации и звукового оружия.

Стелс Stealth
(Реалистичное, Одночувственное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М –2

Данное заклинание делает субъекта менее слышимым для нормального и аугментированного слуха. Субъект перемешается тише, производя меньше шума или вовсе бесшумно. Вещи, которых субъект не касается напрямую будут создавать шум как обычно, так персонаж под заклинанием Стелс не производит шума стуча в дверь, но если он её пнёт и она ударится о стену — звук будет слышен.

Способный услышать субъекта сначала должен успешно противостоять заклинанию. Просто совершите одну проверку Чародейства, а затем используйте её чистые успехи в качестве порога для тех кто может увидеть результат позднее. Даже если сопротивление заклинанию было успешно, субъект всё ещё может остаться незамеченным, если ему повезёт с проверкой Скрытности.

Манипулирующие заклинания

Заклинания этого вида управляют, передвигают или трансформируют материю или энергию. Для них есть несколько ключевых слов.

Повреждающее: такое заклинание наносит урон со Значением Урона равным своей Мощи (независимо от количества успехов проверки Чародейства) и БР 0. Сопротивление урону: Тело + Броня.

Ментальное: Сопротивление этому заклинанию требует броска Логики + Сила Воли. Отслеживайте количество своих чистых успехов — оно определяет, как долго вы сможете поддерживать это заклинание. Когда заклинание поддерживается, цель может потратить Сложное действие на бросок сопротивления Логики + Сила Воли со штрафом к набору кубиков равным Мощи заклинания, каждый чистый успех цели уменьшает чистые успехи мага на 1. Контролируемый может совершать такое действие даже если иные действия заклинание ему запрещает совершать. Когда успехи заклинателя сведены к 0– заклинание заканчивается.

Жертва ментального манипулирующего заклинания может совершить бросок на обнаружения магического эффекта по обычным правилам Восприятия Магии (стр. 305). Некоторые прямолинейные заклинания (вроде Контроль Действий) очевидны, но более изящные (вроде Контроль Помыслов) могут быть довольно незаметными.

Окружающее: это заклинание не действует на цель непосредственно, оно просто затрагивает площадь.

Физическое: заклинание влияет на физическое тело, а следовательно сопротивление ему требует броска Тела + Сила для живой цели или Сопротивляемости Объекта для неодушевлённого предмета.

Оживление Animate
(Физическое)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М -1

Массовое Оживление
(Физическое, Площадное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М +1

Это заклинание заставляет двигаться неодушевлённые предметы. Способность предмета к движению зависит от его структуры (шарики могут катиться, ковры — ползать, человеческие статуи могут ходить и так далее). Заклинание даёт предмету ограниченную гибкость, так статуи могут передвигать ноги как если бы у них были суставы. Магу необходимо получить чистые успехи против Сопротивляемости Объекта цели (стр. 322); крупные предметы (тяжелее 200 килограмм) увеличивают сопротивляемость на 2 за каждые 200 килограмм веса. Управление объектом требует Простого действия; ему можно приказать поддерживать движение и перенести внимание на другое. Движение объекта можно контролировать только приблизительно и нельзя манипулировать отдельными частями или компонентами (более тонкий контроль требует заклинания **Магические Пальцы**, стр. 320). Максимальная скорость передвижения объекта равна (Мощь) метров в ход, но МИ может внести поправки. Если объект принадлежит кому-либо другому вам нужно выиграть бесплатную Встречную проверку Мощь x2 против Силы + Тело владельца. Если объект закреплён, совершите проверку Успеха Мощь x2 против порога определённого МИ.

Оживление влияет на один неживой предмет; Массовое Оживление захватывает сразу область (например, комнату заполненную мётлами).

Доспех Armor
(Физическое)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М -2

Данное заклинание создаёт вокруг субъекта светящуюся сферу магической энергии, защищающую его от Физического Урона. Оно даёт Броню равную набранным успехам и суммируется с другой бронёй. Эффект заклинания не участвует ни в каких расчётах связанных с вычислением обузы от брони (см. **Броня и Обуза**, стр. 179) .

Контроль Действий Control Actions
(Ментальное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М -1

Контроль Толпы
(Ментальное, Площадное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М +1

Маг может управлять физическими действиями цели как дёргающий за верёвочки кукловод. Сознание жертвы в безопасности, но её тело контролируется. При принуждении цели совершать действия маг использует собственные умения. Для совершения целью любого действия требуется Сложное действие.

Контроль Действий действует только на одну цель, а Контроль Толпы на все живые цели в зоне действия. Жертвами Контроля Толпы можно управлять по отдельности (отдельными действиями) или отдать одну на всех команду (одним действием).

Контроль Помыслов Control Thoughts
(Ментальное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М -1

Разум Толпы Mob Mind
(Ментальное, Площадное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М +1

Маг захватывает контроль над разумом цели, управляя всем о чём думает цель. Маг мысленно отдаёт команды Обычным действием и цель вынуждена действовать как если бы это была её идея. Контроль Помыслов действует на одну цель, а Разум Толпы на все живые цели в зоне действия. Жертвами Разума Толпы можно управлять по отдельности (отдельными действиями) или отдать команду одну на всех (одним действием).

Бросок Fling
(Физическое, Повреждающее)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ
Длительность: М **Истощение**: М -2

Это заклинание психокинетически бросает один предмет массой не превышающий (Мощь) килограмм в назначенную цель. Для определения попадания в цель используйте вместо обычной проверки Перестрелки проверку Чародейства, а для определения Значения Урона и дальности используйте Магию вместо Силы с применением обычной дальности гранат (см. **таблицу Дальности**, стр. 197) .

Гололёд Ice Sheet
(Окружающее, Площадное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: М **Истощение**: М

Данное заклинание покрывает область действия слоем льда. Пересекающие лёд персонажи должны пройти проверку Ловкости + Реакция, порог которой равен набранным заклинателем успехам, или упасть. Транспортные средства должны немедленно сделать **проверку Аварии** (стр. 215). При комнатной температуре лёд тает со скоростью 1 квадратный метр в минуту (чем температура выше тем быстрее, если температура ниже точки замораживания — лёд вовсе не тает).

Воспламенение Ignite
(Физическое)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ
Длительность: С **Истощение**: М -1

Это заклинание ускоряет движение молекул цели, в результате чего как только заклинание становится постоянным — цель загорается. Против неживых целей маг должен преуспеть в проверке против набора кубиков Сопротивляемость Объекта цели. Как только цель загорелась, она горит пока не сгорит полностью или не будет погашена.

Для живых целей проверка выглядит иначе: Чародейство + Магия [Мощь] против Тела + Реакции. В случае успеха заклинание окутывает цель огнём и пламенем, в конечном итоге сжигая её (см. **Огненный Урон**, стр. 181).

Влияние Influence
(Ментальное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ
Длительность: С **Истощение**: М -1

Вы внедряете в сознание жертвы одно указание, как мощную пост-гипнотическую команду. Например, вы можете заставить цель считать ФиззиФлид лучшим напитком на рынке, или что он не может вспомнить имя лучшего друга или что он должен пропустить вас через охраняемую дверь. Цель реализует это указание как свою собственную идею. Если цель столкнётся с противоречием в указании (например попробовав ФиззиФлид и ощутив какая это гадость) субъект может попробовать преодолеть его по обычным правилам ментальных манипуляций. В любом случае указание исчезнет после (ваши чистые успехи) минут.

Левитация Levitate
(Физическое)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М -2

Левитация позволяет телекинетически поднять и переместить персону или объект. Вам нужно превзойти порог равный массе субъекта разделённой на 200 килограмм, округлённой вверх. Субъекты заклинания могут быть перемещены в любое место в пределах линии прямой видимости со скоростью (Мощь заклинания) метров за Боевой Ход.

Если вы хотите левитировать предмет который держит живое существо или само нежелающее этого существо оно может сопротивляться заклинанию проверкой Силы + Тело. Вы можете использовать это заклинание на себе, если, например, вам нужен вид с высоты или парашют при отсутствии оного.

Свет Light
(Окружающее, Площадное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М -4

Это заклинание создаёт движущийся источник света, освещающий всё вокруг себя в радиусе (Мощь) метров. Заклинание не может ослепить цель, но удаляет модификаторы за темноту. Каждый успех проверки Чародейства отражает -1 кубик от штрафа за условия освещённости.

Магические Пальцы Magic Fingers
(Физическое)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ
Длительность: П **Истощение**: М -2

Данное заклинание создаёт своего рода телекинетическую руку, способную держать и манипулировать предметами. Успехи проверки Чародейства + Магия становятся мерой Силы и Ловкости заклинания. Благодаря Магическим Пальцам вы можете удалённо применять умения, заменив врождённый предел Мощью заклинания. Заклинание имеет проблемы с точным управлением, так что даже простые действия, вроде поднятие монеты могут потребовать проверки (на усмотрение МИ). Используя Магические Пальцы вы можете сражаться, вскрывать замок или совершать любое другое действие как если бы вы использовали свои собственные руки. Магические пальцы могут манипулировать объектами на линии вашей прямой видимости, но одномоментно только предметами находящимися не более 1 метра друг от друга («руки» не могут быть дальше друг от друга чем размах ваших настоящих рук). Это заклинание очень удобно при обезвреживании бомб и иных опасных работах.

Мана-Барьер Mana Barrier
(Окружающее, Площадное)

Тип: М **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М -2

Данное заклинание создаёт невидимый барьер магической энергии. Он имеет рейтинг преграды равный количеству набранных чистых успехов и подчиняется правилам мана-барьеров (стр. 345). Этот барьер не действует на живых существ или физические объекты, но препятствует духам, фокам, двойственным существам и заклинаниям созданным на плане в котором создан барьер (физическом или астральном). Если сотворить его на астральном плане он также препятствует астральным формам и ограничивает видимость.

Физический Барьер Physical Barrier
(Окружающее, Площадное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М -1

Это заклинание создаёт светящееся, прозрачное силовое поле с 1 очком Брони и Структуры за каждый успех. Вы можете создать барьер в виде купола, радиус и высота которого равны нормальному радиусу заклинания. Или вы можете сформировать стену, высота которой равны Мощи заклинания, а длина Мощи х2.

Физический Барьер создаёт физическую стену. Всё

что размером с молекулу (или меньше), в том числе воздух и газы, может пройти сквозь эту преграду. Всё что больше, считает барьер обычной физической стеной. Стена прозрачна, но мерцает как Лёгкий Туман (стр. 185). Барьер не мешает творить заклинания (кроме ухудшения видимости), за исключением заклинаний с физическими компонентами, таких как непрямые боевые заклинания. Барьер может быть повреждён физическими атаками, но пока вы его поддерживаете, он будет восстанавливать весь свой рейтинг Структуры в начале каждого Боевого Хода. Если рейтинг Структуры барьера снижен до 0, он разрушается и заклинание оканчивается.

Полтергейст Poltergeist

(Окружающее, Площадное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М -2

Это заклинание поднимает в воздух все маленькие (весом не более килограмма) предметы в зоне действия и заставляет их кружиться в хаотичном танце. Это накладывает штраф видимости равный Лёгкому Туману (стр. 185). Каждый Боевой Ход заклинание наносит каждому в области действия 2 клетки Оглушающего урона (сопротивление Тело + Броня). В случае особой захламлённости или опасности вещей (таких как гвозди или битое стекло) Полтергейст может наносить больший или Физический урон на усмотрение МИ. Если подходящих предметов нет, заклинание создаёт только жуткий шум.

Тень Shadow

(Окружающее, Площадное)

Тип: Ф **Дальность**: ЛПВ (П)
Длительность: П **Истощение**: М -3

Это заклинание создаёт сферу тьмы с радиусом (Мощь) метров. За каждые два успеха штраф за освещённость (стр. 185) увеличивается на одну категорию, 2 успеха — Мало Света, 4 успеха — Сумерки, 6 — Полная Тьма. Это заклинание не может затемнить сильнее чем Полная Тьма.

Контрчародейство

Владение Контрчародейством даёт магу два преимущества: защиту от заклинаний и рассеивание. Умение Контрчародейство не работает против духов, сил тварей или алхимических заготовок.

Защита от заклинаний

Защита от заклинаний используется против произнесения враждебных заклинаний направленных на вас или на цели в поле вашего зрения (с использованием тех же правил что и нацеливание заклинаний) которые вы решили защитить от заклинания. Заявите эту защиту как Свободное действие или, если у вас не осталось ни одного, как Прерывающее действие, при котором ваше Значение Инициативы уменьшается на 5. На каждый Боевой Ход у вас есть набор кубиков защиты от заклинаний равный вашему умению Контрчародейство. При произнесении заклинания вы можете выбрать, использовать ли все или некоторые свои кубики Контрчародейства для защиты от входящего заклинания. При каждой атаке заклинанием вы должны выбрать, какое количество кубиков из этого набора выделить для защиты, вы можете выбрать, сколько людей (а по желанию и себя) вы желаете защитить этим набором кубиков. Вы можете одномоментно защитить не более чем (ваш рейтинг Магия) людей. Эти кубики прибавляются к проверкам защиты всех вами защищаемых. Набор восстанавливается в начале каждого Боевого Хода.

Пример

Команда Хорды сражается с виз-бандой. Умение Контрчародейства Хорды равно 7, то есть она имеет 7 бонусных кубиков сопротивления заклинаниям на каждый Боевой Ход. В начале Боевого Хода в неё несётся Снаряд Маны, и Хорда решает потратить 3 кубика Контрчародейства на его отражение. В результате этого она прибавляет 3 кубика к проверке защиты от данного заклания.

Второй враждебный маг решает порадовать команду Хорды Огнешаром. На это Хорда решает использовать все 4 оставшихся кубика защиты от заклинаний на защиту от Огнешара, кроме того она взяла под защиту себя и всех членов своей команды. Таким образом Хорда и все члены её команда получают бонус к набору кубиков +4 к своим проверкам защиты. Но кубики Контрчародейства у Хорды кончились. Если в этот Боевой Ход к ней прилетит ещё одно заклинание, ему придётся противостоять без помощи Контрчародейства.

Рассеивание

Рассеивание используется для борьбы с поддерживаемыми или ускоряемыми заклинаниями. Проверка Развеивания выглядит так Контрчародейство + Магия [Астральный] против Мощи заклинания + Магия произнёсшего (+ количество потраченной на ускорение заклинания Кармы). Если у вас есть фок контрчародейства вы можете прибавить к проверке и его. Для изменения предела проверки вы можете применять реагенты. Каждый чистый успех уменьшает количество успехов произнёсшего заклинание. Это может снизить эффективность заклинания (например модификатор видимости от заклинания Тень). Если чистые успехи заклинания снижены до 0, оно полностью заканчивается. Независимо от исхода вы получаете Истощение как если бы произнесли его — если Мощь заклинания выше вашей Магии урон Физический, в ином случае Оглушающий.

Ритуал может быть рассеян если у него есть ключевое слово Заклинание и он продолжающийся (поддерживаемый или с длительностью). Совершить Встречную проверку Контрчародейство + Магия [Астральный] против набора кубиков равного сумме Мощи заклинания и совокупному рейтингу Магии всех участников ритуала. Каждый полученный вами чистый успех уменьшает чистый успех стадии запечатывания ритуала (стр. 323) на 1. Вы получаете Истощение равное вашим удвоенным успехам (не чистым успехам) на Встречной проверке. Истощение от развеивания ритуала наносит Оглушающий урон, но если Мощь ритуала больше чем ваш рейтинг Магии, то урон Физический.

Ритуальное Чародейство

Будучи противоположностью чародейству, которое манипулирует маной быстро, ритуальное чародейство формирует ману значительно дольше. Дополнительное время позволяет манипулировать маной способами, невозможнми при произнесении заклинания. Ритуалам, как с заклинаниям и приготовлению алхимических заготовок, необходимо учиться отдельно, стоимость в Карме одинакова. Ритуалы могут совершаться как единолично, так и группой. В некоторые ритуалы могут быть внедрены обычные заклинания, так в ритуал Чрезмерное Заклинание (стр. 324) можно внедрить Боевое заклинание, для этого не требуется трата дополнительной Кармы (в отличие от алхимии).

Для проведения ритуала совершите следующие шаги:

Шаг 1:

Выбор лидера ритуала

Каждый ритуал должен иметь лидера, знающего как совершать данный ритуал и способного сделать последний шаг — запечатать ритуал. На данном этапе участники должны сообщить о своём участии вместе с лидером. Участники не обязаны знать ритуал, им достаточно согласится участвовать в нём. Все эффекты ритуала несут астральную подпись (стр. 341) лидера. Каждый участник принадлежащий к иной традиции чем лидер накладывает штраф -2 к набору кубиков на все действия этого ритуала. Если вы проводите ритуал в одиночку — вы лидер.

Шаг 2:

Выбор ритуала

Затем лидер должен выбрать совершаемый ритуал. Также в случае необходимости лидер выбирает внедрённое в ритуал как его часть заклинание. Если ритуал требует знания заклинания или категории заклинаний им обязан обладать только лидер.

Шаг 3:

Выбор Мощи ритуального заклинания

Мощь ритуала определяет не только его мощность, но и Мощь любого внедрённого в него заклинания.

Шаг 4:

Выбор фундамента

Ритуал должен совершаться в санктуарии соответствующем традиции лидера, который и зовётся **фундаментом** ритуала. Это может быть как постоянный санктуарий, так и временный, созданный при помощи реагентов (стр. 304). Мощь санктуария должна равняться или превышать Мощь производимого ритуала. После активации санктуария не один участник (за исключением призванного **наблюдателя**) не может покинуть фундамент до завершения ритуала, не вызывая провала ритуала.

Шаг 5:
Совершение пожертвования

В качестве части ритуала лидер должен потратить реагенты в количестве равном Мощи ритуала. Для уменьшения Истощения при запечатывании ритуала лидер может потратить больше реагента. За каждые потраченные (Мощь) драхм реагента (после начального пожертвования) Значение Истощения уменьшается на 1, до минимума 2.

Даже если вы не тратили реагенты, вам всё еще придётся потратить некоторое время для подготовки фундамента к следующему шагу.

Шаг 6:
Проведение ритуала

Наконец проводится сам ритуал. Продолжительность этого шага зависит от ритуала (что указано в его описании), но почти всегда зависит от Мощи ритуала.

Шаг 7:
Запечатывание ритуала

По завершении ритуала его необходимо запечатать. Лидер совершает проверку Ритуального Чародейства + Магия [Мощь] против (Мощь x2), с учётом Командной проверки за каждого участника. Способы использования чистых успехов указаны в описании каждого конкретного ритуала.

После окончания эффекта заклинания каждый участник получает Истощение равное количеству успехов (не чистых успехов) защитника при проверке Ритуального Чародейства (минимум 2). Если количество успехов лидера при Командной проверке оказалось выше его Магии, истощение наносит Физический урон, в ином случае — Оглушающий.

Провал Ритуала

В некоторых случаях ритуал проваливается до его окончания. Если участник покидает фундамент ритуала после Шага 4, но до окончания — ритуал проваливается. Если лидер становится недееспособным (или мёртвым) до Шага 7 — ритуал разрушается и проваливается. Если фундамент разрушается или повреждается после Шага 4 — ритуал проваливается.

При провале ритуала каждый участник немедленно страдает от Истощения. Совершите проверку Мощь x2 как если бы заклинание было произнесено, Истощение равно количеству успехов (не чистых успехов) этой проверки, урон Оглушающий. Любые реагенты потраченные на Шаге 5 теряются впустую.

Глюки

Глюки на любом шаге ритуала могут привести к усилению Истощения (например +2 к ЗИ), увеличению Мощи сопротивления при завершении заклинания на +2 или необходимости лидеру запечатать ритуал собой. При критичном глюке происходит нечто (приготовьтесь вырубить служителя, потерять цель, сотворить вместо круга исцеления астральные врата, перенестись на метаплан или иную пришедшую в голову МИ неприятность).

Сопротивляемость Объекта

Вид Инициативы	Набор кубиков
Природные Объекты	3
Деревья, грунт, необработанная вода, поделки из дерева, металл холодной ручной обработки	
Синтетические низкотехнологические объекты или материалы	6
Кирпич, кожа, простой пластик	
Синтетические высокотехнологические объекты или материалы	9
Продвинутый пластик, сплавы, электронное оборудование, датчики	
Объекты с высокой степенью переработки	15+
Компьютеры, опасные токсичные отходы, дроны, машины	

Ритуалы

Данные ритуалы вы можете выучить и произвести. Ритуал изучается так же как и заклинание (стр. 326). Некоторые ритуалы имеют ключевые слова, в таком случае они подчиняются правилам для ключевых слов заклинаний.

Заякорённый: такие ритуалы должны быть проведены над физическим объектом или мистическим символом, служащим фокусирующей точкой ритуала. Он может быть использован специально для ритуала (например для оберега: камень или дверной проём) или мистической надписью (написанной чернилами, краской, кровью, выгравированными символами и т.д.) или даже самим фундаментом. Во время действия ритуала якорь не может быть перемещён по отношению к Геосфере (планете), в противном случае ритуал разрушается и эффект заканчивается.

Связующий Объект: этот ритуал требует присутствия материального объекта, бывшего ранее частью цели. Связующий объект живой цели не может использоваться в ритуалах вечно (см. врезку **Связующий Объект**).

Приспешник: ритуал создаёт полунезависимую сущность, обычно для помощи магу в чём-либо. Создаваемый приспешник связывается с лидером ритуала, который может иметь не более (его Харизма) приспешников одномоментно.

Заклинание: этот ритуал используется в сочетании с известным лидеру ритуала заклинанием. Это может изменить некоторые свойства ритуала, что указано в описании ритуала. Если лидер имеет модификаторы заклинаний от духа-наставника, они применяются и к ритуалу. Такие ритуалы подвержены рассеиванию (см. стр. 322).

Наблюдатель: Если цель ритуала не находится в поле зрения лидера, он должен назначить кого-либо видящего цель наблюдателем. Назначенный наблюдателем индивид должен быть членом проводящей ритуал группы — или духом связанным с таковым — и должен иметь возможность астрально ощущать цель. Наблюдатель должен находиться в пределах фундамента ритуала во время его начала, а затем должен физически или астрально добраться до цели; разумеется, наблюдатель является исключением из правила «не покидать» Шага 4. Цель не обязана быть астрально активной (что обычно для наблюдателя безопасней); для установления необходимой мистической связи наблюдатель должен просто видеть (или астрально ощущать) цель. Если заклинание является площадным, наблюдатель должен видеть (или астрально ощущать) местоположение цели. В течении ритуала связь располагается между астральной формой наблюдателя и группы проводящей ритуал. Если цель обнаружит наблюдателя, она сможет использовать эту связь для выслеживания физического местоположения проводящей ритуал группы. Наблюдатель не участвует в Командной проверке ритуала, но получает Истощение так же как и остальные.

Проклятие Curse
(Связующий Объект, Заклинание)

Этот ритуал позволяет направить заклинание Иллюзии через связующий объект, а не обычным способом. Проклятие можно использовать на любую цель, неважно видит ли её лидер ритуала или нет, но для неё необходим связующий объект. Если заклинание действует на несколько целей, то для ритуала необходимо связующий объект для каждой цели.

Связующий объект используется во время совершения пожертвования и во время ритуала фактически разрушается. Заклинание произносится как обычно (с использованием, по возможности, командной проверки), с совершение всех проверок и Истощения выбранного заклинания иллюзии (см. шаг 6 Ритуального Чародейства).

В течении ритуала, пока заклинание поддерживается, между целью и проводящей ритуал группой установлена связь, которую можно использовать для выслеживания физического местоположения проводящей ритуал группы.

Для завершения ритуал требуется (Мощь) часов.

Чрезмерное Заклинание Prodigal Spell
(Заклинание, Наблюдатель)

Этот ритуал позволяет произнести любое Боевое заклинание на находящуюся вне поля зрения цель. Боевое заклинание может быть как прямым, так и непрямым. Прямые боевые заклинания добираются до цели через астральное пространство. Непрямые используют физическое пространство, требуя свободного (но не обязательно прямого) пути между проводящей ритуал командой и целью — заклинание летит от фундамента ритуала к цели, уклоняясь от попадающихся на пути препятствий.

Для совершения ритуала требуется (Мощь) часов.

Дистанционное зондирование Remote Sensing
(Заклинание, Наблюдатель)

Данный ритуал позволяет значительно увеличить дальность любого Детектирующего заклинания. Охват заклинания возрастает до (Мощь х (сумма рейтингов Магия участников) х 100) метров. Во время ритуала субъект заклинания должен присутствовать на фундаменте, но после этого может пользоваться новыми чувствами и за пределами фундамента, пока участники ритуала поддерживают его. Все участники ритуала воспринимают тоже, что и субъект заклинания ощущает через заклинание. Если заклинанию требуется цель (т.е. для заклинаний вроде Ментальная Связь или Ментальный Зонд) вам потребуется наблюдатель.

Для совершения ритуала требуется (Мощь) часов. Кроме того, если любой участник ритуала прекращает его поддерживать, ритуал прерывается.

Оберег Ward
(Заякорённый)

Этот базовый ритуал известен многим магам. Он создаёт астральный барьер (стр. 341) с Мощью равной Мощи ритуала. Оберег может прикрыть до 50 кубических метров за сумму рейтингов Магия участников.

Для завершения ритуал требуется (Мощь) часов. Оберег существует столько недель, сколько было получено чистых успехов на стадии запечатывания ритуала – если лидер потратит (Мощь Оберега) очков кармы, то Оберег становится постоянным.

Круг Защиты Circle Of Protection
(Заякорённый)

Данный ритуал создаёт небольшой астрально-физический барьер. Хоть он и зовётся кругом, создаёт он всё же сферу, радиусом (рейтинг Магия лидера) метров, вокруг якоря. Круг действует как сочетание заклинаний для физического и мана-барьера (стр. 345), Мощь которого равна Мощи ритуала. Мана-барьер — двойственный.

Круг действует столько часов, сколько было получено чистых успехов на стадии запечатывания ритуала. Все и всё что находится внутри барьера защищено от внешних физических объектов и магических атак. Для совершения ритуала требуется (Мощь) часов.

Связующий Объект

Связующим объектом называют предмет, ранее бывший неотъемлемой частью цели. Если цель — неодушевлённый объект, то связующим объектом должна стать часть структуры цели, например кирпич из стены, но висящая на стене картина или незакреплённые предметы из здания не подойдут. Если цель — живое существо, нужен образец тканей. Но такие вещи в конечном счёта разлагаются, после чего непригодны для ритуалов. Волосы, кровь, обрезки ногтей и различные биологические жидкости и так далее пригодны в течении нескольких часов, а палец или крупные части тела (вроде пресловутого фунта плоти) остаются пригодными в течении нескольких дней, после чего аура и даваемая ею связь развеется. Химические способы консервации мгновенно уничтожают возможности предмета как связующего объекта, но заморозка помогает сохранить образцы для дальнейшего использования.

Круг Лечения Circle Of Healing
(Заякорённый, Заклинание)

Этот ритуал используется для применения заклинаний лечения сразу на несколько целей. Хоть он и зовётся кругом, создаёт он всё же сферу, радиусом (рейтинг Магия лидера) метров, вокруг якоря. Для завершения ритуал требуется (Мощь) часов. В качестве чистых успехов при произнесении заклинания используются чистые успехи полученные на шаге запечатывания ритуала. Круг действует (Мощь) дней.

Возобновление Renascence
(Заякорённый, Заклинание)

Данный ритуал поддерживает и сохраняет площадные Манипулирующие заклинания. Площадные заклания образуют сферу с радиусом (рейтинг Магия лидера) метров, а эффект основан на Мощи ритуала и количестве чистых успехов набранных на шаге запечатывания ритуала. Базовая длительность эффекта равна 1 часу и удваивается за каждый чистый успех при запечатывании ритуала.

Для совершения ритуала требуется (Мощь) часов.

Часовой Watcher
(Приспешник)

Часовые похожи на духов, но являются порождением разума лидера ритуала, а не метаплана. Они созданы из сплетения маны и личностей участников ритуала. Часовой может говорить на любом известном его создателю (т.е. лидеру и участникам ритуал) языке. Часовой связан только с лидером ритуала и подчиняется только его приказам. Часовой существует ((Мощь) х

(чистые успехи при запечатывании ритуала)) часов. Умения Часового равны половине Мощи ритуала (округлённой вверх).

Лидер может освободить связанного с ним Часового Свободным действием. Часовые не могут быть изгнаны или развеяны контрзаклинанием. Для совершения ритуала требуется (Мощь) минут.

Гомункул Homunculus
(Приспешник)

Маг может вложить искру разума в неживой объект, создав тем самым гомункула. Гомункул имеет физическое тело, но не слишком сообразителен. Он понимает любой язык на котором могут говорить его создатели (т.е. лидер и участники ритуала), а личность его схожа с характерами совершивших ритуал.

Для проведения ритуала необходим неодушевлённый предмет. Несмотря на то, что «гомункул» означает «маленький человечек», его форма не обязательно должна быть гуманоидной — для шаманов обычны животные, также не стоит недооценивать полезность живого удлинителя. Его масса не может превышать (Мощь x10) килограмм, кроме того во время действия ритуала гомункул получает ограниченную гибкость (как под действием заклинания **Оживление**, стр. 318). В любом случае набор кубиков Сопротивляемости Объекта используется против участников ритуала при проверке Ритуального Чародейства, так что вы не встретите множество гомункулов-комлинков.

Гомункул постарается наилучшим образом выполнить команды лидера в рамках своих физических возможностей. Но отдача команды гомункулу не тождественна командованию духом. Дух обладает разумом и интуицией, гомункул же просто выполняет команду и впадает в прострацию когда выполнение задачи становится невозможным. Гомункул существует ((Мощь) x (чистые успехи при запечатывании ритуала)) дней. Умения Гомункула равны половине Мощи ритуала (округлённой вверх).

Для совершения ритуала требуется (Мощь) минут.

Изучение Заклинаний

Новые заклинания, ритуалы или алхимические заготовки (стр. 308) можно изучить исследуя формулы заклинаний или учась у наставника (духа или другого пробуждённого) согласного вас учить. Некоторые маги столь удачливы, что обладают передающейся из поколения в поколение коллекцией свитков и гримуаров. Также у них может быть пробуждённый родственник, согласный обучать заклинаниям. Для остальных пробуждённых остаются онлайновые сообщества, вроде СпелСорс и Магикнет, распространяющие коллекции формул разных традиций. Обычно такие сети поддерживаются одной или несколькими корпорациями, так что для доступа необходим легальный GPEx и лицензия на применение магии. Впрочем, авторитетные маги иногда работают и в серой зоне обучения нелицензированных магов, поднимая чуток нюйен на передаче знаний неопытным.

Вы можете выучить заклинание купив его формулу (цены которых указаны в таблице **Магические Товары**, стр. 509). Живой, дышащий учитель обычно берёт ((умение Преподавание) x (цена формулы)) нюйен — дорого, но чаще всего стоит каждого джинга. Но в любом случае вам понадобится санктуарий вашей традиции.

Часовые и Гомункулы

Часовой

Бледное отражение личности мага, призванное для исполнения некоторых приказов, в которых может превосходить своего творца.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х
*	*	*	*	М -2	М -2	М -2	М -2

Астральная Инициатива	(М x2) + 1к6
Умения	Чувствование, Астральный Бой, Проницательность
Силы	Астральная Форма, Проявление, Поиск, Разумность

** Часовые не имеют физического тела*

Гомункул

Физический слуга, которому можно поручить мирские дела.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И
*	М -2	М -2	М	1	1	1

Инициатива	(М +1) + 1к6
Движение	x2/x4/+1
Умения	Чувствование, Астральный Бой, Проницательность, Безоружный Бой
Силы	Разумность

** Тело прислужника равно рейтингу Структуры материала используемого при его создании.*

Если у вас есть доступ к санктуарию и формула (или учитель с нужным заклинанием), то вы готовы приступить к изучению. Совершите проверку Изучения: Простая проверка (Чародейство, Ритуальное Чародейство или Алхимия) + Интуиция [Мощь санктуария]. Время изучения равно (12/(количество успехов)) дней. При наличии учителя он (или она) может совершить проверку Преподавания (стр. 147) дающую дополнительные кубики проверке Изучения. По прошествии учебного времени необходимо потратить 5 очков Кармы после чего вы узнаёте заклинание, ритуал или алхимическую заготовку.

К проверке применяются все подходящие модификаторы: за раны, за поддержку заклинания, плохие условия и т.д. Если используемая формула или учитель принадлежит к другой традиции, вы получаете штраф к проверке Изучения -4.

Во время обучения заклинанию вы должны тратить на это 8 часов в день, иначе обучение обречено на неудачу и вам нужно начинать снова. Если на проверке Изучения вы не получаете успехов, вы проваливаете поучение. В случае провала обучения вы не расходуете Карму, но любые потраченные на него деньги теряются.

Призывание

Искусство призыва, управления и освобождения самостоятельных астральных сущностей называемых духами, зовётся Призыванием. Призывание может, посредством Призыва заставить духа прибыть к магу и выполнять для него службы, с помощью Связывания жёстко подчинить магу, а Изгнание поможет с изгнанием или уничтожением духа.

Призыв

Вы можете призывать духов своей традиции (стр. 303). Призыв духа требует Сложного действия. Одномоментно вы можете призвать только одного духа, да и то только на ограниченное время — призванный дух вернётся обратно после оказания всех услуг либо после заката или восхода солнца (в зависимости от того, что наступит раньше).

Вызов духа выглядит так.

Шаг 1:

Определение типа и Мощи духа

Вы можете выбрать только тот тип духа, который подходит вашей традиции, у большинства традиций пять типов духов. Также вы должны выбрать Мощь духа (чем она выше, тем сильнее дух), которая не может превышать удвоенного значения вашего рейтинга Магия. Если Мощь достаточно велика, у духа могут

быть дополнительные силы, по одной дополнительной силе за каждые три очка Мощи (т.е при Мощи 1-3 нет дополнительных сил, при Мощи 3-5 одна дополнительная сила, при Мощи 6-8 две и так далее). После призыва духа его дополнительные силы не могут быть изменены.

Шаг 2:

Попытка призыва

Совершите Встречную проверку Призыва + Магия [Мощь] против Мощи духа. Для изменения предела проверки вы можете применить **Реагенты** (стр. 346). Если вы не получаете чистых успехов, дух не появляется. Если вы получаете чистые успехи, дух появляется в астрале возле вас, и должен вам (ваши чистые успехи) служб. При рода служб зависит от типа, Мощи и сил духа (**Службы духа**, стр. 330).

Шаг 3:

Сопротивление Истощению

Был успешен призыв или нет, но вы должны противостоять Истощению. Значение Истощения равно удвоенному количеству успехов (не чистых успехов) проверки защиты духа, но не менее 2. Если Мощь духа больше вашего значения Магии, урон Физический, в противном случае Оглушающий.

Групповой призыв

Маги могут призывать духа сообща. Все члены команды должны иметь возможность призывать духов этого типа, а члены команды, принадлежащие к иной чем у лидера традиции получают штраф к набору кубиков -2. При призыве команда использует обычные правила Командной проверки (стр. 51) и все её члены получают Истощение равное удвоенному количеству успехов (не чистых успехов) проверки защиты духа. В случае успеха командовать духом может только лидер, так что выбирайте его мудро.

Глюки

Выпавший глюк может изменить тип призываемого духа (но тот всё равно относится к традиции призывающего), призвать духа меньшей мощи (что меняет и Встречную проверку) или усилить Истощение (обычно на +2). При критическом глюке добросердечный МИ может удвоить Истощение или запретить ему сопротивляться. Более злобный (т.е. справедливый) МИ может разрешить призыв духа запрошенной Мощи, но который не будет находиться под контролем мага и желающего «поболтать по душам» с призывателем, ведь некоторые духи считают призыв и связывание формами рабства.

Связывание

Для получения от уже вызванного духа длительных служб используется Связывание. Это требует (Мощь духа) часов и ((Мощь духа)x25) драхм реагентов используемых для связывания. Также требуется Встречная проверка Связывания + Магия [Мощь] против удвоенной Мощи духа. Значение Истощения равно удвоенному количеству успехов (не чистых успехов) проверки защиты духа, но не менее 2. Дополнительные, после первого, чистые успехи прибавляются к количеству служб духа.

Служба связанного духа не заканчивается следующим восходом или закатом, она оканчивается только после последней службы данному магу. Связанный дух может быть вызван или отозван Простым действием, поскольку он находится на метаплане рядом с магом, ожидая распоряжений в астрале. К магу может быть привязано до (Харизма мага) духов.

Духовные взаимоотношения

Отношения между духом и магом частично зависят от традиции последнего. Шаману предлагают духу в качестве платы за услуги подношения (необязательные реагенты). Маги предлагают физические дары (ладан, листья, пиво, зажжённые свечи и т.д.), выражения уважения (хвалы, песни, истории или просто беседа) или обещания (защищать лес или приглядывать за общиной). Некоторые маги относятся к таким зарокам без серьёзности и используют их как приманку. Другие же не дают их вовсе.

Точная природа духов, по какому принципу выбирается для призыва конкретный дух и как он собственно вызывается, является предметом многих дискуссий исследователей магии Шестого Мира. Однако, точно известно, что духи появляются в соответствии с традицией призывателя. Возможно, магия призывателя выбирает духа, или же дух желая угодить призывающему является в таком виде, в каком его ожидают. Кажется, что большинству духов нравится быть на Земле, но причины неизвестны, а сами духи не склонны делиться этой информацией.

Связанные духи и жажда свободы

Духи весьма могущественны и возможность использовать их способности не менее ценна.

Полезность служб несвязанных духов ограничена, в то время как связанные духи принуждены совершать всё возможное для блага мага, даже если это приведёт к уменьшению их Мощи или разрушению.

Связанные духи находят своё состояние подобным рабству и иногда восстают против хозяина. В обычных условиях это бесполезно, но если маг почти мёртв, успех возможен. МИ может убедить находящегося в услужении слишком долго или выполнявшего унизительные приказы духа попробовать разорвать связывающие его путы, что приведёт в наложению штрафа -1 ко всем проверкам мага заставить духа выполнять приказы как собаку команды (аналогия которой рады не все духи). В любой момент маг может потратить Сложное действие на попытку вернуть контроль над духом Встречной проверкой Призыва + Магии против Мощи + Сила Воли духа. Если маг получает столько же или больше успехов чем противник, дух успокаивается и совершает свои службы без штрафа для призвавшего.

Этот модификатор должен использоваться только если призвавший жестоко обращается с призванными духами или неоднократно подвергает их риску (периодический бой находится в пределах допустимого, но постоянное разрушение раздражает). Это уменьшение магических сил является причиной того, что большинство магов большую часть времени держат своих связанных духов в состоянии отдыха. Пока дух отдыхает в астральном пространстве связь между магом и духом не оказывает влияния на мага. Это правило следует использовать только для отыгрыша роли или при злоупотреблении духами.

Изгнание

Применение Изгнания разрывает связь между духом и призвавшим его. После разрыва этой связи дух возвращается на свой план. Это не тождественно разрушению духа и выбрасыванию его в родной план — изгнание отрывает духа от текущей деятельности и может раздражать, но не настолько неприятно как разрушение (более того, дух занятый утомительной задачей может посчитать изгнание вполне приемлемым).

Изгнание требует Сложного действия. Вы совершаете Встречную проверку Изгнания + Магия [Астральный] (для изменение предела можно применить реагенты, стр. 346) против Мощи духа (+, если дух связан, Магия призывателя). За каждый набранный вами чистый успех количество служб духа уменьшается на 1. Если вы свели службы духа к 0, он освобождается и своим следующим действием уходит.

Значение Истощения от изгнания равно удвоенному значению успехов (не чистых успехов) набранных духом, но не менее 2. Если Мощь духа больше вашего значения Магии, урон Физический, в противном случает Оглушающий.

Если вы (или другой маг) имеете действие до ухода духа, вы можете использовать **Призыв** (стр. 327) для принуждения духа к службам вам. Тип духа и его доступность для вашей традиции не имеет значения, ведь он уже здесь и доступен.

Природа духов

Духи являются природными обитателями астрала, также как вы — природным обитателем физического мира. Дух полностью существует в астральном пространстве, а астральные атрибуты его равны Мощи. Дух, как и любая другая астральная сущность, может проявляться (стр. 343), использовать астральное путешествие (стр. 342) и его блокируют мана-барьеры (стр. 345). Внешность духа определяется его типом и традицией призвавшего. Так герметический дух огня выглядит как традиционный элементаль огня, а шаманический дух воздуха — как орёл или бабочка.

Если дух хочет повлиять на что-либо на физическом плане сначала ему необходимо проявиться (стр. 343). После этого он получает физические атрибуты в зависимости от своего типа (см. **Духи**, стр. 329) и выглядит как твёрдая, физическая версия своей астральной формы, для духа воздуха или водного элементаля — сравнительно твёрдым. Пока дух материализован, он является **двойственным**, то есть существующим одновременно на физическом и астральном плане, способным видеть одновременно объекты обоих миров и нацеливаться и на магов на физическом плане и на астральных врагов, таких как астрально проецирующиеся маги. При материализации дух использует для восприятия физического мира восприятие астрала (это его единственное восприятие). Физическая форма духа размером примерно с метачеловека и очевидно нематериальна (её невозможно принять за нечто обыденное). Физическое тело духа не подчиняется гравитации, но большинство духов

старается не удаляться от поверхности земли, ведь там происходит самое веселье — и место применения их сил (при некоторых из которых заземление очень полезно).

Духи подчиняются обычным правилам боя, как физического так и астрального. Если все клетки любого Счётчика Состояния духа заполнены, он мучительно разрушается и вышвыривается на свой родной метаплан. Любые услуги которые он должен — теряются.

Существует множество теорий и предположения о том, откуда духи возникли и для каждой есть множество подтверждений и опровержений, вот только надёжных фактов нет. Некоторые люди считают духов душами некогда живших на Земле, другие — существами экстрапланарного происхождения, не имеющими прямой связи с жителями материального плана. А между этими предположениями есть множество полумер. В конце концов можно просто перестать пытаться объять необъятное и просто сосредоточиться на фактах: духи живут на метапланах соответствующих их типам. Они приходят из своего родного метаплана когда их вызывают и возвращаются назад когда их отпускают, изгоняют или разрушают. Если вы претендуете на Премию Воющего Койота за Магические Исследования, то продолжайте копать, но в противном случае лучше просто использовать то знание, которое имеем.

Связь дух-призвавший

Для общения с призвавшим его духу не обязательно говорить вслух. Он может телепатически общаться с призвавшим даже из астрально пространства, так что для получения приказа или совершения доклада ему не нужно проявляться. Эта связь позволяет общаться на расстоянии, но не действует на метапланах и не даёт любой другого, визуального или звукового способа передачи информации. С помощью этой связи призвавший всегда знает когда вызванный им дух разрушен, поскольку почувствует потерю контакта.

Дальность духа

Ваш дух не может находиться на расстоянии более ((ваш Рейтинг Магии) x100) метров от вас. Если он вышел из-за этот предел, он попытает как можно скорее к вам приблизиться. Если вы посылаете духа за пределы этого радиуса, это считается удалённой службой.

Службы Духов

Службы являются мерой того, насколько существенно дух готов (или обязан) вам помогать. Одна служба является одной задачей которую вы можете попросить (или потребовать) от духа. Количество служб от духа равно числу чистых успехов полученных вами на проверке Призыва или Связывания. Если время духа вышло (например при заходе солнца для несвязанного духа), то любые службы которые он остаётся вам должен — теряются.

Службы Духов

Службы несвязанных духов	Службы связанных духов
Бой	Любая служба несвязанных духов
Использование Силы	Содействие в Алхимии
Физическая задача	Содействие в Волшебстве
Удалённая служба	Связывание заклинания
	Поддержание заклинания

Спектр доступных служб меняется в зависимости от того, связан ли с вами дух. Получить связанного духа сложнее, но он куда более полезен. Каждая следующая задача стоит вам службы.

Службы несвязанных духов

Бой: Дух сражается на вашей стороне. Одно сражение требует одной службы.

Использование Силы: Дух использует одну из своих сил на цель (или цели) по вашему выбору. Если сила поддерживаемая, это считается одной службой, вне зависимости от длительности поддержания. Если дух использует силу как часть другой задачи (например боя), то использование силы не требует дополнительной услуги.

Физическая Задача: Дух материализуется на физическом плане для совершения действия.

Удалённая Служба: Вы посылаете духа совершить службу на расстоянии более ((ваш рейтинг Магии) x100) метров от вас. После исполнения удалённой службы дух освободится и вернётся на свой родной метаплан, независимо от количества оставшихся у вас служб.

Службы связанных духов

Служба несвязанных духов: Связанный дух может выполнять любую службу несвязанного духа. При совершении связанным духом удалённой службы вы не теряете оставшиеся службы, а после выполнения задачи дух возвращается к вам.

Содействие в Алхимии, Волшебстве и Изучении: Дух может прибавить значение своей Мощи к вашему набору кубиков при проверках Алхимии, Чародейства, Ритуального Чародейства (для ритуальных заклинаний) и проверок Изучения, но тип духа должен соответствовать категории заклинаний указанной в описании традиции (стр. 303).

Поддержание заклинания: Дух может поддерживать заклинание после того, как вы его произнесли. В таком

Духи

Духи — обитатели метапланов. Они обычно появляются когда их призывает маг, но и многие несвязанные духи также существуют на материальном плане. Вот игровая информация на шесть перечисленных в этой книге типов духов.

Физические атрибуты: Они используются, когда дух материализуется. Минимальное значение атрибута — 1, даже если формула говорит обратное.

Умения: Уровень указанных в профиле духа умений равен его Мощи.

Передвижение: На физическом плане скорость Шага духа равна (Ловкость x2). Его скорость Бега (Ловкость x4). Они не подвержены гравитации и могут передвигаться в любом направлении. При использовании умения Бег для спринта они прибавляют +2 метра за успех.

Дополнительные силы: За каждые 3 целые очка Мощи дух получает 1 дополнительную силу. Дух не может поменять полученные дополнительные силы.

Духи

Дух Воздуха

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт	Х	Гра	Сущ	М
М-2	М+3	М+4	М-3	М	М	М	М	М/2	М	М

Инициатива	((М x2) +3) + 2к6
Астральная Инициатива	(М x2) + 3к6
Умения	Чувствование, Астральный Бой, Экзотическое Стрелковое Оружие, Проницательность, Бег, Безоружный Бой
Силы	Несчастье, Астральная Форма, Сокрытие, Замешательство, Засасывание, Материализация, Передвижение, Разумность, Поиск
Дополнительные силы	Стихийная Атака, Энергетическая Аура, Ужас, Охранитель, Тлетворное Дыхание, Психокинез
Специальное	При спринте Дух Воздуха получает +10 метров за успех.

Дух Зверей

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт	Х	Гра	Сущ	М
М+2	М+1	М	М+2	М	М	М	М	М/2	М	М

Инициатива	(М x2) + 2к6
Астральная Инициатива	(М x2) + 3к6
Умения	Чувствование, Астральный Бой, Проницательность, Безоружный Бой
Силы	Контроль Животных, Астральная Форма, Усиленные Чувства (Слух, Сумеречное зрение, Обоняние), Ужас, Материализация, Передвижение, Разумность
Дополнительные силы	Сокрытие, Замешательство, Охранитель, Естественное Оружие (Значение Истощения = Мощь, Физический урон, БР —), Тлетворное Дыхание, Поиск, Яд

Дух Земли

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт	Х	Гра	Сущ	М
М+4	М-2	М-1	М+4	М	М-1	М	М	М/2	М	М

Инициатива	((М x2) –1) + 2к6
Астральная Инициатива	(М x2) + 3к6
Умения	Чувствование, Астральный Бой, Экзотическое Стрелковое Оружие, Проницательность, Безоружный Бой
Силы	Астральная Форма, Связывание, Охранитель, Материализация, Передвижение, Разумность, Поиск
Дополнительные силы	Сокрытие, Замешательство, Засасывание, Стихийная Атака, Ужас

Дух Огня

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт	Х	Гра	Сущ	М
М+1	М+2	М+3	М-2	М	М	М +1	М	М/2	М	М

Инициатива	((М x2) +3) + 2к6
Астральная Инициатива	(М x2) + 3к6
Умения	Чувствование, Астральный Бой, Экзотическое Стрелковое Оружие, Полёт, Проницательность, Безоружный Бой
Силы	Несчастье, Астральная Форма, Замешательство, Стихийная Атака, Энергетическая Аура, Засасывание, Материализация, Разумность
Дополнительные силы	Ужас, Охранитель, Тлетворное Дыхание, Поиск
Слабость	Аллергия (Вода, Серьёзная)
Специальное	При спринте Дух Огня получает +5 метров за успех.

Духи

Дух Человека

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт	Х	Гра	Сущ	М
М+1	М	М+2	М-2	М	М	М+1	М	М/2	М	М

Инициатива	((М х2) +2) + 2к6
Астральная Инициатива	(М х2) + 3к6
Умения	Чувствование, Астральный Бой, Проницательность, Чародейство, Безоружный Бой
Силы	Несчастье, Астральная Форма, Сокрытие, Замешательство, Усиленные Чувства (Сумеречное, термографическое зрение), Охранитель, Влияние, Материализация, Разумность, Поиск
Дополнительные силы	Ужас, Врождённое Заклинание (любое известное призвавшему заклинание (Мощь ограничивает Магию духа), Передвижение, Психокинез

Дух Воды

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт	Х	Гра	Сущ	М
М	М+1	М+2	М	М	М	М	М	М/2	М	М

Инициатива	((М х2) +2) + 2к6
Астральная Инициатива	(М х2) + 3к6
Умения	Чувствование, Астральный Бой, Экзотическое Стрелковое Оружие, Проницательность, Безоружный Бой
Силы	Астральная Форма, Сокрытие, Замешательство, Засасывание, Материализация, Передвижение, Разумность, Поиск
Дополнительные силы	Несчастье, Связывание, Стихийная Атака, Энергетическая Аура, Охранитель, Контроль Погоды
Слабость	Аллергия (Огонь, Серьёзная)
Специальное	Духи Воды двигаются в воде в два раза быстрее.

случае штраф за поддержание заклинания -2 к набору кубиков получает дух, а не вы. Но вечно он это делать не может, только (Мощь) Боевых Ходов за каждую потраченную на поддержание заклинания службу.

Связывание заклинания: Похоже на поддержание заклинания, но дольше и ценой Мощи духа. Переданное вами заклинание поддерживается неопределённо долго, но за каждый день (или его часть) связывания заклинания Мощь духа безвозвратно снижается на 1. Если Мощь духа уменьшается до 0, он рассеивается навсегда. Для духов это чрезвычайно болезненно и считается оскорбительным — если вы намерены использовать эту возможность помните, что слухи ходят и в мире духов.

Духи и Грань

Вызванные и связанные духи не имеют собственного запаса Грани (а если и имеют, то не используют). Однако, вы можете, при желании, потратить на проверках призванных духов свою Грань.

Зачарование

Техника использования скрытой в природных элементах силы и насыщения магией предметов ради облегчения магу жизни называется Зачарованием. С его помощью вы можете зачаровывать небольшие предметы заклинаниями, создавать магические фоки и разбирать магические предметы на реагенты.

Алхимия

От магических огнемётов до мешка шести демонов, Алхимия позволяет магу подготавливать предметы, содержащие заклинание срабатывающее позднее. Обычно, заготовки менее мощны чем оригинальные заклинания, но часто более универсальны. Используемый в заготовке объект должен быть настолько мал, чтобы маг мог поднять, удерживать и манипулировать им. В процессе подготовки заготовки маг видоизменяет, маркирует, изгибает или иным образом преобразует объект. Это позволяет опознать в нём заготовку с помощью успешной проверки Аркана + Интуиция [Ментальный].

Аура заготовки содержит астральную подпись его создателя, видимую в астрале. После активации аура и астральная подпись исчезает с той же скоростью как и после произнесения заклинания (стр. 341). Активные заготовки поддерживающие заклинания на время поддержания заклинания временно становятся двойственными.

Вот как создаётся алхимическая заготовка.

Шаг 1:

Выбор заклинания

Выберите для заготовки алхимическую версию заклинания. Используемые в заготовках заклинания являются изменёнными версиями заклинаний Волшебства, перечисленных на странице 308, но их эффект, Значение Истощения, ключевые слова и прочее аналогичны таковым обычного заклинания.

Алхимические версии заклинаний изучаются отдельно от обычных, но стоимость в Карме аналогична. Вы можете использовать только то алхимическое заклинание, которое знаете.

Шаг 2:

Выбор Мощи заклинания

Вы должны задекларировать Мощь создаваемой заготовки. Мощь действует как предел заготовки, таким образом заготовки с большей Мощью действуют сильнее, но Истощение от них выше. Вы можете создавать заготовки с Мощью не более удвоенного значения вашего рейтинга Магия.

Шаг 3:

Выбор основания заготовки

Основанием называют предмет используемый для заготовки. Он должен быть достаточно мал для того, что бы вы смогли поднять, удерживать в руках и манипулировать им. Кроме того, у основания не должно быть никакой ауры, так что живые существа не подходят. В большинстве случаев высокотехнологичные приборы мешают магии своей Сопротивляемостью Объекта, но основанием для заготовки они могут стать, ведь сам предмет не зачаровывается, а лишь становится якорем для алхимического заклинания.

Шаг 4:

Выбор триггера заготовки

Заготовка выпускает заклинание когда срабатывает её триггер. Соответственно, необходимо выбрать тип триггера, стоимость которого прибавляется к Значению Истощения заготовки.

Команда: Вы сами запускаете Заготовку. Вы должны находиться на физическом плане (или, если вы астрально проецированы, проявиться), быть в прямой видимости заготовки (также как для **Чародейства**, стр. 305) и потратить на её активацию Простое действие. Этот триггер даёт вам некоторый контроль над целью заготовки. Кроме того, он увеличивает Истощение от заготовки на +2. Данный триггер может иметь только заготовка с заклинаниями исцеления.

Контакт: Заклинание активирует следующее живое существо коснувшееся заготовки. Этот триггер увеличивает Истощение от заготовки на +1.

Таймер: При выборе этого триггера задайте временной интервал. В конце процесса создания заготовки запускается обратный отсчёт, и когда он дойдёт до 0, заготовка активируется. Задаваемое вами время ограничено конечным значением Потенциала заготовки в часах, если заданное время превышает конечный Потенциал, заготовка активируется преждевременно. Этот триггер увеличивает Истощение от заготовки на +2.

Шаг 5:

Создание заготовки

После ответов на предыдущие вопросы необходимо потратить (Мощь заготовки) минут на беспрерывную работу над основанием заготовки. Это время проходит в начертании магических формул, вырезании символов или иероглифов, перемешивании компонентов основания или иным методом работы вашей традиции, но чем выше Мощь тем сложнее и запутаннее технология.

При создании заготовки вы можете применить реагенты. Они расходуются при работе (чернила, закреплённые безделушки и т.д.), а количество драхм потраченных реагентов используется в качестве предела вместо Мощи (см. **Реагенты**, стр. 346).

По истечении времени создания заготовки совершите проверку Алхимии + Магия [Мощь] против Мощи заготовки. Чистые успехи этой проверки становятся Потенциалом заготовки. Если вы не получаете чистых успехов — заготовка загублена, время потрачено впустую, а впереди вас ждёт Истощение.

Шаг 6:

Сопротивление Истощению

Истощение от заготовок аналогично происходящему от заклинаний, плюс дополнительное за триггеры. Если вы получаете больше успехов в проверке Алхимии чем ваше значение Магии, урон Физический, в противном случае — Оглушающий.

Пример

Перед работой в БиЕ Абби Кадабра готовит несколько игрушек. Обычно она не пользуется заготовками, но в данной ситуации подстраховка не помешает. Одним из её сегодняшних инструментов станет простой стеклянный шар, в который Абби внедрит заклинание Тень Мощью 5. Рейтинг Мощи Абби равен 5, умение Алхимия также 5. Для заготовки она выбрала заклинание Тень Мощью 5. Абби выбирает триггером команду. Перед работой она наносит на сферу 8 граммов реагентов (что увеличивает предел до 8). В течении 5 последующих минут Абби тщательно вытравливает на стекле древней клинописью проклятие тьмы. После чего совершает бросок 10 кубиков (Магия 5 + Алхимия 5) против 5 кубиков (Мощь заклинания 5). Она набирает 6 успехов, а её несуществующий противник только 0. Если бы она не использовала реагенты результат был-бы ограничен 5 (её Ментальный предел).

Наконец наступает время Истощения. Значение Истощения равно 5 (за заклинание Мощь -2, за триггер +2). Поскольку Потенциал 6, урон Физический. Оплаченная своим телом (и реагентами) заготовка готова.

Глюки

При глюке вы можете установить неправильный триггер, обнулить время активации или заготовка сопротивляется с большей Мощью чем должна была (обычно +2). При критическом глюке использовать конечный результат не рекомендуется. Заготовка может взорваться при касании. Или произойдёт иная особо опасная пакость по выбору МИ. Так что лучшим выбором будет сразу отойти (а лучше отбежать) от порождения вашего гения пока его Потенциал не отцветёт.

Время жизни заготовки

Алхимическая заготовка является временной формой магии. Потенциал заготовки определяет, сколько часов она будет готова выпустить хранимое заклинание в полной силе. Заготовка сохраняет полную силу в течении (Потенциал x2) часов. За каждый прошедший после этого времени час Потенциал снижается на 1. Когда Потенциал достигнет 0 или основание сломается, заготовка теряет свою магическую сущность и заклинание теряется.

Примеры алхимических заготовкок

Заклинание Разряд Молнии с триггером команда и основанием в виде деревянного цилиндра, покрытого резьбой в Атабаскском стиле.

Заклинание Огнешар с триггером таймер и основанием в виде бильярдного шара с написанным на нём серебром формулы самовозгорания.

Заклинание Гибельное Прикосновение с триггером контакт и основанием в виде кредстика, на котором вытравлена хайку на кандзи. Кредстик оставлен на пустоши и ждёт того, кто его поднимет.

Заклинание Таран с триггером команда и и основанием в виде молота покрытого рунами Тора.

Использование заготовок

Когда заклинание срабатывает из заготовки, оно действует как если бы его сотворил маг. В проверке Чародейства используется Потенциал вместо умения Чародейство, а Мощь заготовки вместо Магии (а также предела). Если заклинание поддерживаемое, оно активно (Потенциал) минут (а в случае стабилизирующегося — до стабилизации). При использовании заготовки Истощение не действует, ведь его уже испытал алхимик, также на проверке Чародейства нельзя использовать Грань.

Цель (или цели) заготовки должны находиться на физическом плане. Фактическая цель (или цели) заклинания зависит от его дальности:

Касание: Подобное заклинание действует на живое существо коснувшееся заготовки. Если это делают более одного существа цель выбирается либо магом (если триггером была команда) либо в случайном порядке.

Линия Прямой Видимости: Если триггером заготовки является команда, цель выбирает маг, в противном случае заклинание попадает в ближайшую живую цель в пределах видимости. В любом случае дальность заклиная ограничена (Потенциал x Мощь) метров.

Площадное: Центром области действия является заготовка, а радиус равен (Потенциал) метров.

Артефакторика

Процедура создания магических фоков называется артефакторика. В отличие от других магических товаров фоки могущественны, их можно использовать неоднократно и они крепко связаны с владельцем. Фок представляет собой сложное и стабильное зачарование, построенное на закреплённой Кармой магической формуле. Все фоки создаются согласно одному подходу: нужной формуле соответствует свой телесм (зачаровываемый материальный предмет). После этого происходит собственно зачарование, а затем фок связывается.

Происходит это так.

Шаг 1:

Выбор формулы фока

Конструирование фока требует сложного магического чертежа, известного как формула фока. Как и все магические формулы формула фока создаётся с помощью умения Аркана. Они столь сложны, что метачеловеческие маги неспособны их запоминать и вынуждены каким-либо образом записывать. Приобрести их можно в соответствующих магазинах и у талисмонгеров.

Все формулы фоков указывают тип фока (заклинание, дух, сила, оружие и т.д.), Мощь, форму (деревянный посох, золотое кольцо, вибронож и т.д.), а также традицию фока (герметические маги, шаманы и т.д.). Обычно имеющиеся у талисмонгеров формулы предполагают использование традиционных для магии форм (палочки, магические амулеты, покрытые рунами мечи и т.д.) – именно по этому многие маги предпочитают создавать собственные формулы. Мощь формулы фока должна быть равна или меньше вашего рейтинга Магии – вы не можете создавать фоки с рейтингом выше чем ваша Магия.

Если вы желаете создать свою формулу фока, вам предстоит начать с нуля. Разработка формулы фока требует Длительной проверки Арканы + Магия [Астральный] (Мощь х Мощь, 1 день). После окончания работы формула может быть использована любым магом вашей традиции для создания конкретного фока. Маг может перевести формулу другой традиции в формулу собственной успешной проверкой Арканы + Магия [Астральный] (Мощь, 1 день).

Шаг 2:

Получение телесма

Прежде чем создать фок вам нужно получить предмет, подходящий под указанные в формуле фока параметры. Этот предмет известен как телесм. Процесс получение телесма может быть как простым, так и сложным: если формула требует простого ножа, то всё что вам нужно, это заглянуть в местный филиал Оружейного Мира, но если формула требует вырезанной из кости калифорнийского кондора флейты, то возможно вам придётся побегать. Телесмом может стать любой неодушевлённый предмет: деревянная палочка, усыпанный драгоценными камнями амулет, оружие, автомобиль, камень странной формы и всё что угодно. Чем менее обработан и естественен предмет, или чем больше труда вы в него вложили, тем проще будет его зачаровать. По этой причине маги с техническими или производственными умениями часто создают телесмы самостоятельно.

Шаг 3:

Подготовка санктуария

Вам потребуется санктуарий Мощь которого как минимум не меньше Мощи формулы, и который соответствует как вашей традиции, так и традиции формулы. И раз уж вы занялись приготовлениями, не забудьте о благах цивилизации — в санктуарии вы застрянете надолго.

Шаг 4:

Трата реагентов

Вам необходимо потратить реагенты. Вам потребуется столько драхм реагентов сколько очков Кармы необходимо для связывания фока, это количество указано в формуле фока (стр. 348), но не менее (Мощь) драхм. Эти реагенты расходуются в начале процесса, так что они пропадут если вы прервёте или не сдюжите дальнейшие манипуляции.

Шаг 5:

Создание фока

Следующий шаг займёт (Мощь формулы фока) дней. Вы проводите эти дни в концентрировании маны, медитации над телесмом и непрерывной работой над его материальной составляющей. На самом деле каждый день вы работаете не непрерывно, так что вы можете заниматься и другими делами, но главное — не покидайте санктуарий, поскольку это разрушит весь процесс.

По истечении этого времени пришла пора опасной части работы: внедрению силы в фок. Совершите проверку Артефакторики + Магия [Мощь формулы] против Мощи + Сопротивляемость Объекта телесма. Это является кульминацией многих дней вашей работы, так что вы не можете использовать в этой проверке Грань. В случае вашего успеха чистые успехи станут фактической Мощью фока. В случае глюка вы не сможете сопротивляться Истощению. В случае критического глюка магия вырывается из под вашего контроля и отрывает у вас 1 очко Сущности — артефакторика, это серьёзный бизнес.

Шаг 6:

Сопротивление Истощению

Значение Истощения равно Мощи формулы фока, плюс 2 за каждый успех (не чистый успех) вашего противника в проверке Артефакторики, если фактическая Мощь фока выше вашего рейтинга Магии урон Физический. Если вы после Истощения остаётесь в сознании, то вы можете потратить (фактическая Мощь фока) очков Кармы на запечатывание и завершение фока. Если вы потеряли сознание или недовольны результатом, то можете не тратить карму и начать всё с начала (желательно после лечения).

Чувствование артефактов

Умение Артефакторика также может помочь вам исследовав фок понять его создателя. Совершите Встречную проверку Артефакторики + Магия [Астральный] против (Мощи фока) x2. Чистые успехи этой проверки вы можете использовать (согласно таблице Чувствования, стр. 343) для изучения ауры создавшего фок мага. С каждым фоком такая операция может быть проведена не более одного раза в день.

Освобождение

Умение Освобождение позволяет магу временно нарушить работу, а то и полностью расплести астральную конструкцию. Деактивация активного фока требует Встречной проверки Освобождения + Магия [Астральный] против Мощи цели + Магия владельца. Вы можете совершить эту проверку находясь как в астрале так и в физическом пространстве, но вы должны видеть фок. Если вы получили больше успехов на проверке, фок деактивируется.

Также умение Освобождение позволяет перерабатывать фоки, пуская часть освобождаемой маны на реактивы. Для уничтожения фока ради реагентов магу необходимо коснутся его. Раздробление фока требует Встречной проверки Освобождения + Магия [Астральный] против Мощи цели (если фокус не ваш и привязан к владельцу, + Магия владельца). В случае вашего успеха фок перестаёт существовать. Его телесм распадается и к дальнейшему использованию непригоден. Высвобожденная из астральной конструкции мана может быть направлена в объекты подходящие традиции мага, превращая их в реагенты. Совершите проверку Алхимии + Магия [Астральный]. За каждый успех создаётся один реагент, но не более трети от использованный в процессе создания (см. **Артефакторика**, Шаг 4, стр. 335). Этот процесс занимает (Мощь цели) часов.

Освобождение также работает и с алхимическими заготовками. Правила для этого находятся ниже, в разделе **Разъединение**.

Значение Истощения всех этих проверок равно 1О за каждый успех (не чистый успех) виртуального противника мага; если Мощь цели превышает Магию мага, урон Физический. Если Мощь цели превышает Магию мага в два раза и более, то предмет неподвластен магу – тот не может применять на нём Освобождение.

Разъединение

Проще говоря Разъединение для Алхимии, тоже самое что Рассеивание для Чародейства. Разъединение позволяет вытащить из заготовки магическую силу, тем самым вернув её в состояние обычного предмета. Для разъединения заготовки сначала нужно узнать, что она собственно ею является, для этого необходимо коснуться предмета и применить Чувствование (стр. 148). Разъединение требует Сложного действия и Встречной проверки Освобождения + Магия [Астральный] против Мощи заготовки + рейтинг Магия алхимика (Очки Кармы потраченные на закрепление метамагии). Каждый полученный вами чистый успех снижает Потенциал заготовки на 1. После этого вы получаете столько же Истощения как если бы создали заготовку самостоятельно.

Кроме того, сама процедура сопряжена с риском — если триггер заготовки касание, а вы провалили проверку Разъединения, заготовка активируется. Надейтесь, что там не огнешар.

Адепты

Малой, но весьма заметной частью сообщества Пробуждённых являются личности способные направлять ману внутрь себя, повышая свои физически возможности за пределы доступного метачеловеку. Они зовутся физическими адептами или, для нелюбителей болтать, просто адептами, и они известны стремлением к самосовершенствованию. Адепты могут быть атлетами, мастерами боевых искусств, религиозными служителями, гуру тренировок и прочими любителя объединять тело и разум. Адепты озабочены гармонией и развитием как тела так и духа, свои магические способности они также посвящают этому.

В первые дни Шестого Мира, когда планета увидела возможности владеющих магией, способные к усилению своих физических и психических способностей адепты не столкнулись с такими предрассудками как обрушившиеся на магов и шаманов. Вместо этого их миф создали корпоративные триды, сотворившие им репутацию магических атлетов. Это вознесло адептов на пьедестал — люди либо хотели сразиться с ними славы ради, или поклоняться, в поиске силы для себя. Регистрация адептов несколько менее строга чем магов, но лицензия на приобретение магических товаров или сотворение заклинаний, на что способен редкий гибрид — мистический адепт, всё равно необходима.

При создании персонажа адепт получает Очки Силы равные его рейтингу Магия. Очки Силы можно потратить на приобретение сил адептов. Максимальный уровень любой силы равен рейтингу Магия персонажа или максимальному рейтингу указному в описании силы, смотря что ниже. Так, если рейтинг Магия равен 4, вы получаете 4 Очка Силы, но можете (например) купить не более 4 уровней силы Критический Удар (за 2 Очка Силы).

Использование сил

Некоторые силы необходимо активировать, другие являются неотъемлемыми особенностями. Активируемые силы до своей активации не дают никаких преимуществ, сама активация имеет свою стоимость, указанную в описании (обычно какого-либо действия). Если описание силы не содержит стоимости активации, то сила является неотъемлемой — для получения её преимуществ никаких действий не требуется.

Истощение Адептов: Некоторые силы вызывают Истощение. Если не указано иного урон от Истощения сил адептов Оглушающий, а сопротивление ему требует броска Тело + Сила Воли.

Силы адептов

Адреналиновый Рывок Adrenaline Boost

Цена: 0,25 ОС за уровень
Активация: Свободное действие
Эта сила позволяет вам совершать больше действий в одном Боевом Ходу. За каждый уровень силы вы получаете +2 к Значению Инициативы на текущий Боевой Ход. В начале следующего хода, после Адреналинового Рывка, вы получаете Истощение равное вашему уровню этой силы.

Бег по Стенам Wall Running

Цена: 0,5 ОС за уровень
Активация: Простое действие
Вы можете пробегать ограниченное расстояние по стенам или другим вертикальным поверхностям. Совершите проверку Бега + Сила [Магия], успехи проверки являются высотой которую вы можете преодолеть в свою фазу действий. Если вы хотите взбежать на большую высоту вам требуются ступеньки, выступы или другие возможности остановиться и получить возможность использовать эту силу повторно. Если вы желаете не пробежать по вертикальной поверхности, а взбежать на её вершину вы можете сделать это комбинированием этой силы и действия Спринт (стр. 170). В конце вашего движения вы падаете со стены, неважно, добежали ли вы куда хотели или нет.

Боевое Чутьё Combat Sense

Цена: 0,5 ОС за уровень
Эта сила даёт инстинктивное ощущение потенциальных угроз. При защите от стрелковых и рукопашных атак вы получаете к проверке защиты бонус к набору кубиков +1 за каждый уровень этой силы. Обладающие этой силой адепты всегда получают возможность пройти проверку Проницательности когда могут быть застигнуты врасплох, и, в случае успешного прохождения проверки, получают предупреждение.

Быстрое Заживление Rapid Healing

Цена: 0,5 ОС за уровень
Персонаж направляет магическую энергию на самоисцеление и быстрее оправляется от ран. За каждый уровень силы прибавьте +1 кубик к Телу при проверке Лечения. Кроме того, прибавьте +1 кубик за уровень силы ко всем проверкам лечения вас магическими или мирскими способами (такими как заклинание Исцеление или умение Первая Помощь), при этом неважно, занимаетесь ли вы самолечением или принимаете помощь другого персонажа.

Восприятие Астрала Astral Perception

Цена: 1 ОС за уровень
Активация: Простое действие
Эта сила позволяет вам преодолеть пропасть между физическим миром и астральным пространством и посмотреть в астрал. При использовании этой силы вы становитесь двойственным и можете атаковать астральные формы. Соблюдайте все правила астрального восприятия (стр. 341) .

Естественный Иммунитет Natural Immunity

Цена: 0,25 ОС за уровень
За каждый уровень силы прибавьте +1 кубик к проверкам на сопротивление токсинам и болезням.

Кинесика Kinesics

Цена: 0,25 ОС за уровень
Активация: Свободное действие
Данная сила даёт вам полный контроль над невербальными и подсознательными сигналами вашего тела, даже в стрессовых социальных ситуациях. Она подчиняет персонажу мимику, телодвижения, сердцебиение, колебания артериального давления и даже работу потовых желёз, так что оценить эмоциональное состояние и искренность адепта весьма тяжело. Прибавьте +1 к проверкам сопротивления Социальным проверкам и чтению эмоций, включая проверки Оценки Намерений, Чувствования или правдивости.

Контроль Голоса Voice Control

Цена: 0,5 ОС за уровень

Ваш контроль над параметрами своего голоса удивителен. Вы можете изменить тон и модуляцию своего голоса, а также увеличить его громкость. Вы можете замаскировать свой голос и имитировать звуки в пределах нормального метачеловеческого диапазона (т.е. без инфра и ультразвука), в том числе голоса других персонажей. Если вы хотите обмануть персонажа или систему распознавания голоса, совершите Встречную проверку Имитации + Харизма [Ментальный] против Рейтинга системы распознавания голоса x2 или Проницательности + Интуиция персонажа; в таком случает уровень этой силы выступит бонусом к вашему набору кубиков.

Также вы можете настроить свой голос на произведение положительного впечатления, что даёт вам +1 за уровень силы к Социальному пределу.

Критический Удар [Умение] Critical Strike

Цена: 0,5 ОС за уровень

Эта сила улучшает конкретное умение ближнего боя: Безоружный Бой, Дубинки, Клинки, Астральный Бой или Экзотическое Рукопашное Оружие (отдельное оружие). Умение выбирается при приобретении силы. Увеличьте ЗУ ваших атак выбранным умением на 1. Этот бонус складывается с другими бонусами за оружие или иные силы адепта. Данная сила может приобретаться неоднократно, каждый раз для другого умения.

Лёгкое Тело Light Body

Цена: 0,25 ОС за уровень

Эта сила позволяет совершать прыжки на невероятные расстояния. Для расчёта максимальной дальности прыжка прибавьте уровень этой силы к Ловкости. Кроме того, каждый уровень этой силы даёт вам +1 кубик к проверке Гимнастики при совершении прыжка. Если вы падаете, при подсчёте урона от падения уменьшите эффективную высоту падения на (уровень силы) метров.

Мистическая Броня Mystic Armor

Цена: 0,5 ОС за уровень

Эта сила защищает от физических атак. За каждый уровень силы вы получаете 1 очко Брони (которая складывается со всей прочей бронёй, не не добавляет обузы), которое также работает в астральном бою.

Неоставляющий Следов Шаг
Traceless Walk

Цена: 1 ОС за уровень

Вы не оставляете видимых следов даже на снегу, песке или тонкой бумаге. При контакте с полом вы не производите шума (хотя движение может вызывать другие звуки), а любые проверки Проницательности использующие слух и направленные на ваше обнаружение получают штраф к набору кубиков -4. Вы не активируете датчиков колебания грунта или давления. Вы не можете ходить по поверхности жидкости — магия, это не чудо — но, в глубоком снегу не проваливаетесь. Хотя вас можно выследить и без визуальных следов, например по запаху, но проверки Выслеживания становятся сложнее и получают штраф к набору кубиков -2.

Парирование Стрел Missile Parry

Цена: 0,25 ОС за уровень

Активация: Прерывающее действие (-5 к Значению Инициативы)

Вы можете перехватывать и ловить медленные метательные снаряды, такие как стрелы, метательные ножи, гранаты или сюрикены. При использовании этой силы прибавьте +1 кубик за каждый уровень силы к набору кубиков при проверках защиты от стрелковых атак. Если вы получаете чистые успехи, вы ловите снаряд в воздухе. Для использования Парирования Стрел у вас должна быть свободна как минимум одна рука.

Повышение Атрибута [Атрибут]
Attribute Boost

Цена: 0,25 ОС за уровень

Активация: Простое действие

Призвав свои внутренние силы, вы можете совершать удивительные подвиги, обычно лежащие за пределами ваших возможностей. Повышение Атрибута должно приобретаться для конкретного физического атрибута (Ловкость, Тело, Реакция или Сила), для различных атрибутов необходимо покупать различные версии Повышения Атрибута. Эта сила не может быть приобретена для Ментального или Специального атрибута.

При активации этой силы совершите проверку Магии + рейтинг Повышение Атрибута. Каждый успех проверкиовышает рейтинг вашего атрибута на 1, но не более вашего аугментированного максимума атрибута. Эта прибавка влияет только на ваш набор кубиков, ваш Физический предел и рейтинги Инициативы не изменяются под действием Повышения Атрибута. Сила действует ((набранные вами успехи) x2) Боевых Ходов. По окончании этого времени персонаж получает Истощение равное уровню этой силы.

Повышенная Точность [Умение]
Enhanced Accuracy

Цена: 0,25 ОС

Оружие становится продолжением вашего тела. При приобретении этой силы выберите одно Боевое Умение (Пистолеты, Дубинки, Тяжёлое Оружие и т.д.). При использовании этого умения прибавьте +1 к Точности оружия. Эта сила не может быть использована с умением Безоружный Бой, но может быть приобретена для нескольких умений отдельно.

Повышенный Потенциал [предел]
Improved Potential

Цена: 0,5 ОС за уровень

Данная сила позволяет адепту поднять один из своих врождённых пределов (Физический, Ментальный или Социальный) на 1. Предел указывается в момент приобретения силы. Вы можете приобрести эту силу несколько раз, каждый раз указывая врождённый предел.

Сопротивление Боли Pain Resistance

Цена: 0,5 ОС за уровень

Эта сила позволяет игнорировать последствия ранений (но не реальный урон). За каждый уроне силы штраф за раны на Счётчике Состояния переходит на одно деление дальше, так что при силе 1-ого уровня вы получаете штраф -1 только при 4-х заполненных клетках вместо обычных 3-х. Если у вас есть 2 уровня этой силы, штраф накладывается только при 5 клетках урона. Сопротивление Боли действует одинаково для Счётчиков Физического или Оглушающего Состояния. Также эта сила позволяет противостоять боли от пыток, магии, болезней и т.д. Каждый уровень силы даёт вам +2 кубика на любые проверки превозмогания страданиям.

Сопротивления Заклинанию Spell Resistance

Цена: 0,5 ОС за уровень

Ваша сущность хорошо противостоит заклинаниям. За каждый уровень силы прибавьте +1 кубик к проверкам Сопротивления заклинаниям, ритуальным заклинаниям, алхимическим заготовкам или силам тварей типа Врождённые Заклинания (но не другим силам тварей). Сила не мешает заклинаниям которые действуют на вас по вашему согласию.

Убийственные Руки Killing Hands

Цена: 0,5 ОС за уровень

Активация: Свободное действие

Эта сила позволяет наносить смертельные раны голыми руками. При расчёте урона от безоружных атак вы можете выбрать, будет ли урон Оглушающим или Физическим. Эффект Убийственных Рук может складываться с эффектом других сил адептов увеличивающих урон от безоружных атак. Атаки Убийственными Руками также являются магическими, так что могут игнорировать магическую защиту от атак, а адепты с силой Восприятие Астрала могут использовать их в астральном бою.

Улучшенные Рефлексы Improved Reflexes

Цена: Различная, см. таблицу.

Эта сила увеличивает скорость вашей реакции подобно вшитым рефлексам. За каждый уровень силы вы получаете +1 к Реакции (что влияет на Инициативу) и +1к6 Кубик Инициативы (до максимума 5к6). Максимальный уровень Улучшенных Рефлексов 3, а бонус не складывается с другими технологическими или магическими бонусами к Инициативе.

Улучшенные Рефлексы

Уровень	Цена в ОС
Уровень 1	1.5
Уровень 2	2.5
Уровень 3	3.5

Улучшенные Чувства Improved Senses

Цена: 0,25 ОС за уровень

Эта сила даёт сенсорные возможности, которыми обычно метатип персонажа не обладает. Это может быть сумеречное или термографическое зрение, возможность слышать инфра или ультразвук и так далее. Фактически, любая сенсорная способность даваемая кибер или биовэром может быть повторена и этой силой, но она не даёт бонусных кубиков Проницательности и не требует для работы беспроводного подключения. Кроме того, могут быть выбраны другие возможности:

Чувство Направления: Даёт +2 кубика к проверкам умения Навигация при путешествии. Кроме того, проверка Проницательности + Интуиция (2) даст вам возможность почувствовать направление и находитесь ли вы выше или ниже уровня моря.

Острое Осязание: Пальцы адепты чувствуют малейшие неровности поверхности объекта, что позволяет замечать оттиск написанного на листе (даже если писали на листе лежавшим над обследуемым). Прибавьте к проверкам Проницательности использующим осязание +2 кубика.

Абсолютный Слух: Проверка Проницательности + Интуиция (2) поможет вам распознать музыкальный тон или даже почувствовать частоту вибрации. Это не делает вас хорошим певцом, но можете различить фальшь плохого.

Хороший Глазомер: Проверка Проницательности + Интуиция (2) поможет адепту узнать вес объекта с точностью до грамма, и узнать, сможет ли персонаж его поднять или перенести. Это полезно для карнавальных зазывал и арканоархеологов, пытающихся узнать, смогут ли они снять с постамента статую не активировав нажимную пластину.

Усиленная Проницательность Enhanced Perception

Цена: 0,5 ОС за уровень

Эта сила обостряет все ваши чувства. Это даёт вам +1 кубик всех на проверках Проницательности и Чувствования.

Усиленная Эффективность [Умение] Improved Ability

Цена: 0,5 ОС за уровень

Эта сила повышает рейтинг конкретного Боевого, Физического, Социального, Технического умения или умения Вождения на уровень силы. Вам нужно владеть умением перед приобретением силы, кроме того, силу нельзя приобрести для группы умения. Максимальное усиление не может превышать текущего уровня вашего умения x1,5 (округление вверх).

Усиленный Физический Атрибут Improved Physical Attribute

Цена: 1 ОС за уровень

Данная сила позволяет увеличить физический атрибут (Тело, Ловкость, Реакцию или Силу). Она увеличивает сам атрибут, так что увеличивается и Физический предел. Эта сила позволяет повысить атрибут за пределы вашего природного максимума, но не выше аугментированного максимума.

Чувство Опасности Danger Sense

Цена: 0,25 ОС за уровень

Вы инстинктивно чувствуете своё окружение и надвигающиеся угрозы, которые могут быть и не видны. Работа этой силы похожа на тревожную музыку в фильмах ужасов и чувство заставляющее отпрыгнуть за секунду до попадания. За каждый уровень этой силы вы получаете +1 кубик на проверки Внезапности.

Астральный мир

Помимо физического мира, с которым вы взаимодействуете постоянно, есть и другой мир, невидимый и неощущаемый, но косвенно влияющий на обитателей материального плана. Мир этот зовётся **астральным планом**. Это эмоционально заряженный фотонегатив физического мира, где реальны только живые и наполненные маной вещи, а физические объекты являются лишь нематериальными тенями.

Мана, суть магии, протекает сквозь астральный план, соединяя метапланы с физическим миром, питая жизненной силой всё существующее в и на нашей планете. Совокупная аура этой жизни всё время освещает астральный мир рассеянным сиянием. Вещи, существующие только на материальном плане можно увидеть и услышать в астрале, но очертания их размыты, а звуки приглушены, впрочем, эмоции людей и вещей отражаются сильнее чем физические проявления света и звука (которые, собственно, во многом и заменяют). Отголоски вещей-которые-используются отбрасывают в астральный мир тени, консистенция которых зависит от связанных с местами и объектами постоянных эмоций. Эти отголоски сильнее заметны в астральном мире, поскольку эмоциональный контекст делает их более красочными и осязаемыми.

Ауры и астральные формы

Обычно живые неактивны на астральном плане, но там есть их отражения. Эти отражения зовутся аурами, и выглядят как трепещущие, яркие сияния. Неодушевлённые объекты проявляются выцветшие подобиями самих себя: серыми, безжизненными и нематериальными.

Всё активное на астральном плане, в том числе духи, активные фоки, двойственные создания и прочие, имеет ощутимую астральную форму. Эти формы выглядят ярче и сочнее чем ауры, поскольку для астрала они более «реальны». Планета Земля имеет астральную форму, что многие рассматривают как доказательство гипотезы о том, что сама планета является живой (сама по себе или являясь суммой всех живущих на ней созданий).

Астральная подпись

Обычно, когда маг творит заклинание или совершает ритуал, то оставляет на нём собственные астральные «отпечатки пальцев». Этот эффект зовётся астральная подпись и он остаётся на всём, что было затронуто магическими умениями или способностями. Астральная подпись может быть обнаружена любым обладающим умением Чувствование. Подпись держится в течении стольких часов, какова была Мощь эффекта (заклинания, силы твари, астральной битвы или иной активности) после чего медленно растворяется в общем фоне. Астральная подпись заклинания может быть обнаружена и в месте где оно было произнесено, и в месте непосредственного действия. Полупостоянные объекты, вроде алхимических заготовок и часовых, несут астральную подпись пока существуют. Более постоянные предметы, вроде фоков, санктуариев и кругов, несут астральную подпись своего владельца.

Персонаж может прочитать астральную подпись проверкой Чувствования + Интуиция [Астральный]. Задача это достаточно трудная, поскольку восприятие и понимание астральной подписи на фоне смеси магии и эмоционально фона астрала затруднено. После успешного прочтения подпись может быть распознана снова (для чего может понадобится **проверка Памяти**, стр. 160). Другие детали, типа умения мага или общего класса духа или заклинания, могут быть получены за чистые успехи (см. **Чувствование**, стр. 148).

Использующий восприятие астрала маг может «вытереть» временную астральную подпись (например от волшебства) или ускорить её нормальное угасание. Маг может потратить Сложное Действие на уменьшение времени угасания подписи на 1 час (ментально вдавливая её в энергетический фон, если хотите аналогии). Проверки не требуются. Это действие может быть совершено несколько раз, пока подпись не исчезнет. Если подпись не стёрта полностью это воздействие будет очевидно для любого владеющего чувствованием.

Магические эксперты-криминалисты используют астральные подписи для сбора информации о преступниках-магах, так что не забывайте убирать за собой.

Восприятие Астрала

Многие Пробуждённые персонажи могут воспринимать астрал будучи в физическом мире. Эта способность называется **восприятие астрала**. Она позволяет использовать в астрале основные чувства - «видеть» ауры и другие достопримечательности астрального мира наложенными на материальный план. Восприятие астрала доступно немногим, из металюдей из его могут использовать только маги и адепты с силой Восприятие Астрала. Фактически, восприятие астрала это не зрение – для обозрения астрала глаза не нужны – но зрение является самой простой метафорой.

С умение Чувствование вы можете интерпретировать «цвета» и «яркость» аур, тем самым определяя самочувствие и состояние субъекта. При использовании восприятия астрала вы становитесь **двойственны** (т.е. присутствуете одновременно и в астрале и в физическом мире) и можете взаимодействовать с астральными объектами, в том числе и в бою. При совершении обыденных задач восприятие астрала сильно отвлекает, вы получаете штраф к набору кубиков -2 ко всем действиям на физическом плане.

Хотя восприятие астрала позволяет Пробуждённому персонажу ощущать астральный план, интерпретация этих ощущений требует практики. Получения информации о человеке или вещи по её ауре называется Чувствование. Если вы хотите извлечь информацию из ауры совершите Простую проверку Чувствования + Интуиция [Магия], число успехов которого определит полученную информацию (см. подробности в **таблице Чувствования**, стр. 343). Без чтения ауры вы можете получить общее впечатление о том чья она (заклинания, ритуала, духа, живого создания, предвестника зловещего ужаса всех смертных и т.д.). Как и в случае физических чувств вам не нужно делать проверки для обнаружения очевидного (поскольку астральные формы яркие и подвижные, большую их часть легко обнаружить). Кубики нужно бросать только тогда, когда ваша цель пытается скрыться или вам нужно узнать детали — вот тогда вам понадобится проверка Чувствования.

Объекты не являющиеся ни магическими ни живыми не имеют аур, в астрале они отображаются как безликие серые тени своей физической формы. Однако, находясь в контакте с аурами живых они могут временно насыщаться красками. Плюшевый медвежонок в Пустошах может впитать страх ребёнка, обручальное кольцо — любовь и радость владельца, а орудие убийства получить ауру гнева. Эти ощущения расплывчаты и мимолётны, но для их ощущения можно обойтись без Чувствования. Обратите внимание, объект наполняется всеми ощущениями — используемый для гнетущей офисной работы трид-дисплей окутан чувством стресса, даже если он отображает любовное письмо.

Астральная Проекция

Если восприятие астрала можно сравнить с погружением лица в озеро с целью посмотреть на рыбок, то астральная проекция, это полное погружение в воду. Ваше сознание переносится в астральную форму и может покинуть физическое тело. Ваша астральная форма является ментальной проекцией вашего представления о самом себе, а её физические характеристики основаны на ваших ментальных атрибутах, так что вы сможете вернуть свои удивительные волосы.

Проецирующийся маг может путешествовать по всему астралу на большой скорости, которую не ограничивают материальные объекты, такие как пол, стены и здоровенные жлобы (если, конечно, они не являются двойственными). Пока ваше астральное тело странствует в эфире - ваше физическое тело находится в коме. Однако, разум и тело остаются связаны, так что любой урон, что разуму что телу, сказывается на обоих. Астрально проецироваться могут только полноценные маги.

При использовании астрального проецирования постоянно действует восприятие астрала, так что вы можете видеть ауры живых существ. Но одна аура не даёт достаточно крепкой связи для нацеливания заклинаний. Как говорится что сотворено в астрале остаётся в астрале. Для физического мира это также характерно.

Астральное движение

Астральные формы могут двигаться почти со скоростью мысли. Магу нужно только представить себя в нужном мести, как его астральное тело оказывается там. До близлежащих мест можно добраться за несколько секунд, в пределах континента — за минуты, а за несколько часов можно оказаться в любой точке земного шара. Но при такой скорости у вас нет возможности воспринимать окружающее пространство, в результате чего вам кажется, что вы попали в пятно размытого света (сверхсветовая скорость из фильмов). Астральные барьеры блокируют астральное передвижение, и вы можете столкнутся с одним из таких ещё до того как поймёте, что он на вашем пути.

Если вы ищете конкретное место или вещь, вам придётся путешествовать в более медленном темпе. В данном случае «медленнее», это около 100 метров за Боевой Ход — такова скорость Шага в астральном пространстве. Менее быстрая медленная скорость — скорость Бега — около 5 километров за Боевой Ход, в этом случает применяются обычные штрафы за Бег.

Астральные формы могут двигаться в любом направлении, их не ограничивает гравитация, хотя большинство проецирующихся магов держатся поближе к земле, разумеется потому что там больше интересного, а вовсе не из-за привычки обычника. Исключением являются верхние слои атмосферы (высота около 80 километров) — в этой точке Геосфера ослабляется так, что астральные путешественники сходят с ума или умирают.

Только другие астральные формы могут замедлить или повлиять на астральную форму. Планета на

Чувствование

Успехи	Получаемая информация
0	Нет
1	Общее состояние здоровья субъекта (здоров, ранен, болен и т.п.) Общее эмоциональное состояние или ощущение субъекта (счастлив, печален, разозлён и т.п.) Пробуждён ли субъект или нет?
2	Наличие и расположение кибервэра. Класс магии субъекта (огненный элементаль, заклинание манипуляции, фок силы, ритуал проклятья и т.д.) Если вы ранее видели ауру субъекта, вы можете узнать его независимо от физической маскировки или изменений.
3	Наличие и расположение альфавэр киберимплантов. Равна ли Сущность и Магия субъекта вашей, если нет, то выше или ниже. Равна ли Мощь субъекта вашей Магии, если нет, то выше или ниже. Общая диагностика любых расстройств (болезней или токсинов) имеющихся у субъекта. Любые имеющиеся на субъекте астральные подписи.
4	Наличие и расположение биовэра и бетавэр киберимплантов. Точное значение Сущности, Магии и Мощи субъекта. Точный источник любой астральной подписи (боевое заклинание, алхимическое боевое заклинание, дух воздуха и т.п.).
5+	Наличие и расположение дельтавэр киберимплантов, гено-терапии и нанотехнологий. Точная диагностика любых болезней или токсинов имеющихся у субъекта. Факт того, что субъект является техномантом.

астральном плане является, как и на физическим, твёрдой, и астральные формы не могут проходить сквозь неё. Охраняемые объекты часто строятся под землёй, это позволяет не пустить в них астральных любопытствующих. Активные оружейные фоки присутствуют на астральном плане и могут повредить астральную форму (см. **Фоки**, стр. 348), но для использования фока в астральном бою вы сами должны находиться в астрале. На астральные формы влияют только мановые заклинания.

Проявление

Чисто астральные формы, такие как духи, и астрально проецирующиеся маги могут действовать в физическом мире совершив проявление. Проявление является психическим эффектом, который позволяет усилием воли сделать себя видимым и слышимым. Включение и выключение Проявления требует Сложного действия. Вы появляетесь на физическом плане в виде призрачного изображения своей астральной формы и можете свободно общаться с физическими персонажами. В отличии от силы духов Материализация (стр. 342), проявление не наделяет вас физическим телом, так что физическое взаимодействие невозможно (но и повредить физически вам нельзя). Эффект чисто психический, так что вы не можете проявившись направлять заклинания на находящиеся на физическом плане цели. Кроме того, технологические средства не могут обнаружить или записать ваше появление. Вы всё ещё находитесь на астральном плане, так что астральные атаки против вас возможны. Проявление довольно затратно, так что вы можете проявляться не более ((ваш рейтинг Магии) x5) минут каждую сессию астрального проецирования.

Оставаться в астрале

Существование на астральном плане утомляет психику, что не позволяет оставаться там вечно. Вы можете существовать в астральной проекции не более ((ваш рейтинг Магии) x2) часов. По истечении этого времени ваша астральная сущность перестаёт существовать, а тело умирает. Этот факт может усложнить совершение пеленгационных ритуалов (когда ограничением выступает смерть — дело становится интересным). Когда вы возвращаетесь в физическое тело, счётчик останавливает, но не сбрасывается — он обнуляется только после того, как вы проведёте в своём теле столько же времени сколько в астральной форме.

Астральное обнаружение

Физические существа могут почувствовать как астральные формы проходят через их ауры. Совершите проверку Проницательности + Интуиция [Ментальный] (4), если вы Пробуждённый — получите бонус +2 к набору кубиков. В случае успеха, персонаж сбивается с дыхания и испытывает озноб или покалывание от прохождения астральной формы. Работники служб безопасности обучены распознавать в этом чувстве признак астрального нарушителя. Специализация Проницательности ответственная за опознание холодных покалываний астральных форм и «плохого чувства» от другой магии называется Мистическая Проницательность.

Астральный бой

Сражения в астрале разрешаются в той же манере что и в физическом мире. Способные к восприятию астрала и двойственные персонажи используют против физических противников свои физический атрибуты и умения, а против астральных врагов — Астральный Бой + Силу Воли. Астрально проецирующиеся персонажи вместо физических атрибутов используют ментальные (см. таблицу Астральные Атрибуты) и умение Астральный Бой. В астрале не работает стрелковое оружие, так что остаются только безоружный бой, активные оружейные фоки и мановые заклинания.

Безоружные атаки рассчитываются через Встречную проверку Астрального Боя + Сила Воли [Астральный] против Интуиции + Логика. Астральные атаки оружейным фоком требуют Встречной проверки Астрального Боя + Сила Воли [Точность] против Интуиции + Логика. Базовое Значение Урона указано в таблице Астральный Урон; кроме того прибавьте + 1 ЗУ за каждый чистый успех атаки. Нанесённый в астральном бою урон может быть как Оглушающим так и Физическим (по выбор атакующего). Астральные барьеры могут быть затронуты только Физическим уроном.

Астральные атрибуты

Физический атрибут	Астральный атрибут
Ловкость	Логика
Тело	Сила Воли
Реакция	Интуиция
Сила	Харизма
Астральная Инициатива	Интуиция x2
Кубик Инициативы	+2к6 (всего 3к6)

Астральный Урон

Атака	Проверка
Безоружная	Астральный Бой + Сила Воли [Астральный] против Интуиции + Логика
Оружейный фок	Астральный Бой + Сила Воли [Точность] против Интуиции + Логика
Тип	**Урон**
Маг	Харизма
Оружейный фок	По оружию (вместо Силы используйте Харизму)
Дух	Мощь
Часовой	1

Пока ты спал

Пока маг астрально проецируется, его разум находится при нём. Ментальное обнаружение и манипуляции направленные на физическое тело астрально проецирующегося мага попросту не работают, но остальные заклинания вполне функционируют. И, если вы хотите по настоящему подгадить магу не убивая его, можете переместить его тело с того места где он его оставил.

Маги ненавидят играть в прятки с собственным телом. А деваться от этого некуда. Поиск собственного тела требует Длительной проверки Чувствования + Интуиция [Астральный] (1 час). Порог определяется МИ на основе того, как далеко ваше тело было перенесено и насколько хорошо скрыто.

Астральное Выслеживание

Почти все порождения магии (духи, заклинания, фоки и санктуарии) имеют астральную связь со своими творцами. Активные заклинания связаны с тем кто их произнёс, духи с тем кто их призвал, астрально проецирующиеся маги со своими физическими телами, а фоки и санктуарии с активировавшими их маги. Способные к чувствованию астральных подписей Пробуждённые могут отследить их через астрал до источника. Это требует Длительной проверки Чувствования + Интуиции [Астральный] (5,1 час), модифицированной в соответствие с таблицей Модификаторы Астрального Выслеживания.

Модификаторы Астрального Выслеживания

Обстоятельство	Модификатор порога
За каждый час после активности астральной связи	+1
Цель за мана-барьером	+ (Мощь барьера)
Хозяин ищет духа:	
Связанный дух	+0
Несвязанный дух	+2

Мана-барьеры

Магические стены, препятствующие или блокирующие магию и астральные формы называются мана-барьеры. Они могут находиться на физическим или астральном плане, но некоторые двойственны и существуют на обоих. В таблице Мана-барьеры перечислены способы создания различных мана-барьеров.

Расположенные на физическом плане мана-барьеры невидимы (за исключением восприятия астрала), но для заклинаний, проявившихся сущностей, духов и активных фоков они являются твёрдыми преградами. Любая попытка сотворить заклинание сквозь барьер приводит к получению проверкой Защиты или Сопротивления бонуса в размере Мощи барьера. Если заклинание обычно не разрешается встречной проверкой, проверка Чародейства становится Встречной против Мощи барьера.

На астральном плане мана-барьеры выглядят как твёрдые почти непрозрачные стены. Такие барьеры предотвращают астральное движение и накладывают на зрение штрафы в размере своей Мощи. Астральные мана-барьеры устойчивы к астральным заклинаниям и другим астральным формам в той же степени как и физические мана-барьеры.

Двойственные мана-барьеры активны одновременно на обоих планах, и действуют как мана-барьеры также в обоих.

Силы адептов и многие постоянные силы тварей являются неотъемлемыми особенностями и не ограничиваются барьерами. МИ имеет возможность указать, что дальнобойные и поддерживаемые силы тварей (такие как Сокрытие или Передвижение) подчиняются, в данном случае, правилам для заклинаний.

Мана-барьеры не влияют на своих создателей, которые способны сквозь них видеть и проходить, а также позволять это делать другим.

Проход сквозь мана-барьер

Когда вы встретили на своём пути мана-барьер у вас есть целых два способа с ним разобраться, помимо обычного «сдаться». Вы можете прорваться сквозь него силой или более изящным образом.

Для силового решения проблемы вам потребуется, так же как и в случае других преград, справиться с его Бронёй и Структурой. Структура и Броня мана-барьера равны его Мощи. Но уничтожить его необходимо быстро, ведь Структура в конце каждого Боевого Хода восстанавливается. Создатель мана-барьера мгновенно узнает о нападении на него.

Пробуждённым доступен и более изящный способ. Вы можете продавить барьер Встречной проверкой Магии + Харизма [Астральный] против Мощи x2 барьера. Если вы получаете любое количество чистых успехов вы проходите через барьер и оказываетесь на другой стороне. С собой вы можете взять друзей, духов, активные фоки, поддерживаемые заклинания или другие астральные формы, но для каждого спутника требуется один чистый успех. Если барьер набирает больше успехов — вы не смогли прорваться.

Мана-барьеры

Мана-барьер	Астральный или физический	Описание
Ритуал Круг Защиты	Оба	стр. 325
Санктуарий	Оба	стр. 304
Заклинание Мана-Барьер	Любой	стр. 320
Ритуал Оберег	Оба	стр. 325

Астральные пересечения

Мана-барьеры и астральные формы часто привязаны к физически объектам. Астральные сущности не могут воздействовать на физические объекты, так что такие объекты можно протащить в контакт с другим барьером или (что реже) иной астральной конструкцией. Таким образом фургон защищённый мана-барьером может встать в гараж находящийся под ритуалом Оберег, астрально проецирующийся маг может спуститься на лифте в защищённый подвал, а заклинательный фок в виде амулета можно разместить внутри фока-духа в виде коробки.

Если такое случается, каждая астральная форма совершает Встречную проверку: живые Магия + Харизма, неживые барьеры и объекты Мощь x2. Получивший любое количество чистых успехов остаётся в сохранности, а остальные разрушаются, в случае ничьей — разрушаются все участники.

Для разных сущностей разрушение чревато разными последствиями. Разрушенные заклинания и ритуалы заканчивают действие, разрушенные заготовки теряют заклинания и становятся обычными предметами, разрушенные мана-барьеры исчезают, разрушенные фоки деактивируются, разрушенные духи изгоняются, разрушенные живые создания падают без сознания с полностью заполненным Счётчиком Оглушённого Состояния. Любые постоянные мана-барьеры при разрушении восстанавливают своё значение Структуры в конце Боевого Хода.

Реагенты

Мана течёт сквозь мир, а на некоторых предметах оседает, как ил в озёрах. Подобно прочим магическим процессам, мана в этих предметах периодически прибывает и убывает. Если такие объекты найдены и собраны профессионалом, они становятся реагентами. Реагенты, как и астральный план, чувствительны к загрязнению и эмоциям, что в некоторых областях затрудняет их сбор ещё больше.

По сравнению с обычными веществами в реагентах выше концентрация маны, но в остальном они аналогичны своим мирским двойникам. Мощность набора реагентов измеряется в драхмах **орихалка** или просто драхмах, что показывает, правда неточно, их возможности по сравнению с известным магическим материалом, известным как орихалк. Орихалк является чистейшим из известных реагентов, металлом, идеально проводящим ману. Реагент, чья мощность равна одной драхме орихалка, обычно весит больше чем 1,77 грамм, но не слишком и редко когда превышает 5 грамм (легче пистолетной пули). Таким образом, 25 грамм вещества могут работать как 5 драхм орихалка.

Реагенты встречаются всех форм и видов. Орихалк можно получить с помощью Алхимии, но это длительный процесс, требующий отдельной книги. Природные реагенты сильно зависят от традиции. Герметические маги предпочитают минералы, чистые элементы, старые безделушки и самородки. Шаманам милее части растений и животных, отполированные природой камни и маленькие, причудливые предметы ручной работы. Растафариан может найти магию в монетке из кейса уличного музыканта, а аспектный маг — в собранных под светом определённой фазы Луны природных материалах.

Реагенты удивительно широко распространены, но не каждый маг может использовать конкретный реагент, всё дело в традиции. Ценный для герметического мага куб киновари бесполезен для шамана, а пучок перьев не нужен магу. Проще говоря, реагенты одной традиции в руках представителя другой работают только вполсилы. Это делает торговлю реагентами весьма сложной для всех, кроме подкованных в этом тонком моменте талисмонгеров.

Реагенты почти столь же универсальны как сама мана. При использовании реагента заключённая в нём мана рассеивается, после чего он перестаёт быть реагентом, даже если его физическая форма остаётся неизменной. Вот несколько из многих способов использования реагентов.

Алхимические заготовки: Вы можете использовать реагенты для установления предела проверки Алхимии. В таком случае пределом становится, вместо Мощи заклинания, количество потраченных драхм реагентов.

Артефакторика: Для создания фоков необходима трата реагентов.

Изгнание: Вы можете использовать реагенты для установления предела проверки Изгнания. В таком случае пределом становится, вместо вашего Астрального предела, количество потраченных драхм реагентов. Вы можете использовать реагенты для изменения предела проверки Изгнания.

Связывание: Для связывания духов необходима трата реагентов.

Контрчародейство: Вы можете использовать реагенты для установления предела проверки Контрчародейства. В таком случае пределом становится, вместо вашего Астрального предела, количество потраченных драхм реагентов.

Разъединение: Вы можете использовать реагенты для установления предела при разъединении. В таком случае пределом становится, вместо вашего Астрального предела, количество потраченных драхм реагентов.

Ритуальное Чародейство: Как часть ритуала, шаг совершения пожертвования, вы можете потратить реагенты для компенсации Истощения (см. **Ритуальное Чародейство**, стр. 322).

Метапланы

Пространства называемые метапланами, верхними, нижними, внешними или просто планами столь же загадочны как и обитающие там духи. Предполагаемый внешний вид метапланов сильно зависит от традиций магов. Некоторые считают, что существует только один большой план, подобный астральному, с сильно различающимися регионами. Другие утверждают, что планов бесконечное множество — по одному для каждого задумавшегося об этом мага. В любом случае, для каждого известного метачеловечеству духа есть как минимум один связанный план.

Путешествие по метаплану отличается условиями принципиально отличными от законов нашей реальности, правила и правители метапланов характерны нечеловеческим мышлением, непредсказуемостью и эксцентричностью. Астральные путешественники задокументировали мириады метапланарных сфер, и продолжают находить новые. Если МИ пошлёт игроков на поиски новых, он может не сдерживать свою фантазию, создавая самые странные и беспокоящие вселенные. Интерьер метаплана не связан с нормальными законами вселенной, да и населены метапланы не биологическими созданиями, а потому ждать от их жителей человеческих желаний и мотивов глупо. Метапланы должны удивлять игроков, смещая их точку сборки, но при этом развлекая.

Обитатель Порога

Между Астралом и метапланами существует сущность, известная как Обитатель Порога. По некоторым данным, это лишь подсознание мага, желающее бросить ему вызов в самопознании (или, если хотите, самооценки). Другие напротив, утверждают, что Обитатель это великий дух, могущественнее всех что известных магам, занятый охраной разрывов между метапланами и материальным планом. В любом случае, Обитатель бросает вызов на состязание силы или воли любому желающему пройти на метаплан. МИ должен создать подходящий вызов, который варьируется от простой схватки, до долгих и сложных поисков, проверяющих сильные и слабые стороны игроков.

Чародейство: В трудную минуту, вы можете использовать реагенты для установления предела проверки Чародейства. В таком случае пределом становится, вместо Мощи заклинания, количество потраченных драхм реагентов.

Призыв: Вы можете использовать реагенты для установления предела проверки Призыва. В таком случае пределом становится, вместо Мощи духа, количество потраченных драхм реагентов.

Временный Санктуарий: Вы можете создать временный санктуарий потратив столько драхм реагентов, каково значение Мощи санктуария. Это требует (Мощь санктуария) часов, а работает до восхода или заката, смотря что наступит раньше.

Пролом мана-барьеров: взгляд к истокам

Другим возможным способом справиться с мана-барьером является уничтожение его основы. Санктуарий можно сломать или сжечь, якоря ритуала можно разорвать или переместить, а поддерживающему заклинание Мана-Барьер магу — набить морду. В таком случае создатель мана-барьера чувствует падение барьера (а уж гикнутый маг так точно это не пропустит).

Сбор реагентов

Простейший способ получить подходящие вашей традиции реагенты — купить их. Местный талисмонгер может продать их вам по 20 нюйен за драхму. Но, если вы разбираетесь в Алхимии, то можете набрать их лично и обойтись без посредника.

Во-первых, вам будет лучше если вы находитесь в местности, подходящей вашей традиции, эти районы указаны в описании традиции. Это не обязательно, но упрощает работу. Далее вам нужно использовать Восприятие Астрала для совмещения потоков маны с физическим миром. После траты на поиск реагентов 1 часа, совершите проверку Алхимии + Магия [Ментальный]. Вы получаете 1 драхму реагентов за каждые 2 успеха этой проверки, но если область подходит для вашей традиции, то 1 драхму за каждый успех, а если не подходит, то 1 драхму за 4 успеха.

В некоторых случаях бег в тени может позволить вам собрать реагенты, скажем после убийства дракона, то можете попробовать. Вы всё ещё должны затрать на поиск час (в вышеприведённом примере это будет осмотр кишок дракона), а потом совершить проверку Алхимии + Магия [Ментальный] и собрать что удалось.

Сбор реагентов с территории не проходит для неё бесследно. За каждый собранную драхму реагентов примерно гектар пространства не даёт «урожая» реагентов ещё два дня. Если маги и талисмонгеры собирают реагенты на одной территории это может стать очень большой проблемой.

Пример

Абби Кадабра собирает реагенты вдоль старой железной дороги. Магичка находит место, где новый асфальт переходит в старый гравий и рельсы – мана течёт там свободно. Её рейтинг Магия равен 5, умение Алхимия 5, а Ментальный предел 7. На проверке Абби получает 3 успеха, так что за час работы она находит только 1 потёртый камешек, который и является искомым реагентом. Если она рассчитывает набрать ещё то в это место ей ране чем через два дня соваться бесполезно.

Абби идёт обратно к своей машине и сталкивается с магом, считающим эту территорию своей. Схватка ей не нужна, ведь Абби торопится на важную встречу. Так что магичка достаёт мешочек с реагентами и сотворят заклинание Затрещина Мощью 5 тратя на это 10 реагентов. Её Чародейство равно 6, а на броске её повезло удивительные 8 раз. Поскольку реагенты подняли предел до 10, Абби использует все 8 успехов. Маг, одетый только в бронеодежду, так и не заметил что его ударило.

Потерявший сознание противник лежит в переулке, а Абби расстроена тем, что при поиске реагентов потратила больше чем нашла. Она роется в карманах мага и находит 4 реагента. Поскольку их традиции совпадают, Абби может использовать их оптимально (в противном случае только 2). Она забирает всё и от души пинает находящегося без сознания мага.

Фоки

Обычные предметы, которыми с помощью маны были приданы особые свойства зовутся **фоками**. Это встроенные в предмет астральные конструкции. Астральная конструкция накапливает энергию маны, так что связанный с фоком маг может с его помощью совершать определённые магические задачи. Физическая форма фоков широко варьируется — браслеты, амулеты, пояса, палочки, трости, посохи, кубки, бутылочные пробки, кинжалы, шляпы, фляги, ручки и так далее — но многое зависит от традиции создателя. Возможности фока измеряются его рейтингом Мощи.

Вы не можете использовать не привязанный к вам фок (и если вы не Пробуждённый, то не можете привязывать фоки). Потребное для связывания фока количество Кармы указано в таблице Фоки. Для связывания фока требуется (Мощь фока) часов, проведённых в созерцании предмета и синхронизации его астральной подписи со своей. После траты Кармы и времени, вам становятся доступны силы фока. Одномоментно фок может быть связан только с одним персонажем — связывание разрывает связь фока с предыдущим владельцем (если он был).

Каждый фок обладает специфической силой (описанной в разделе **Типы Фоков**), для использования которой он должен быть активен для вас. Активация фока требует Простого действия. Для поддержания фока в активном состоянии он должен находиться у мага (быть одетым, несомым, удерживаться в кармане, сумке, руке и т.д.). А если он потеряет сознание — его фоки деактивируются. Если вы теряете фок — он автоматически отключается и вы теряете все даваемые им преимущества пока не получите и не активируете его снова. Вы можете деактивировать любой свой фок в любое время Свободным действием.

Все фоки имеют видимую в астрале ауру и несут астральную подпись (стр. 341). При активации фок вдобавок получает астральную форму. При астральном проецировании вы можете нести любой имеющийся у вас активный фок. Если фок деактивируется пока вы проецируетесь, то его астральная форма исчезает и для повторной активации фока вам нужно вернуться в своё тело.

Вы можете связать не более (ваш атрибут Магия) фоков, а совокупная Мощь всех ваших фоков не может превышать пятикратное значение вашего атрибута Магия. Независимо от количества имеющихся у вас фоков, дать бонус к набору кубиков проверки может дать только один.

Фоки

Предмет	Ценя связывания (в Карме)
Зачаровательный Фок	Мощь x3
Фок Метамагии	Мощь x3
Силовой Фок	Мощь x6
Фок Ци	Мощь x2
Заклинательный Фок	Мощь x2
Фок Духа	Мощь x2
Оружейный Фок	Мощь x3

Типы фоков

Существует семь типов фоков: Зачарования, Метамагии, Силы, Ци, Заклинания, Духа и Оружия. Фоки одной категории имеют одинаковую стоимость в Карме, но эффект их может различаться.

Зачаровательный Фок

Фок Алхимии: прибавьте (Мощь фока) кубиков к любой проверке умения Алхимия.

Фоки Ци: татуировки янтра

Вот несколько примеров фоков ци выполненных в тантрической традиции. Эти татуировки очень популярны среди молодых адептов, ведь они эффективны и турднoудаляемы, но главное, реально круто выглядят.

Панчамуки (лица пяти Дэв): пять лиц расположенных по кругу, отгоняют болезни и опасности, что делает этот фок идеальным для Естественный Иммунитет.

Ха Тай (пять строк): этот фок Повышенной Точности обычно наносится на левую лопатку. Каждая из этих пяти линий является благословением успеха и удачи.

Као Йорд (девять шпилей): фок Усиленный Физический Атрибут (Тело) в виде татуировки обычно наносится на по центру спины сверху.

Пейт Тидт (восемь точек): Восьмиконечная фигура даёт защиту и обозначает восемь направлений вселенной. Татуировка обычно круглая, наносится на нижнюю часть спины и используется для размещения силы Сопротивления Заклинанию.

Сип Тидт (десять точек): Десятиточечная версия Пейт Тидт, теперь на 2 точки больше! Часто используется для Мистической Брони.

Шуа (тигр): Этот фок изображает тигра, или, зачастую, двух тигров окружённых письменами. Используется для Убийственных Рук.

Йорд Монгкут (остроконечная корона): Этот фок Боевого Чутья обычно татуируют на верхней части головы.

Фок Освобождения: когда такой фок контактирует с другим артефактом, маг может прибавить (Мощь фока) кубиков к любой проверке Освобождения.

Фок Метамагии

Эти продвинутые фоки предназначены для облегчения посвящения и изучения высших форм магии. Фоки метамагии добавляют свою Мощь к степени посвящения мага, при применении конкретной метамагии.

Фок Сосредоточения: добавляет свою Мощь к степени посвящения мага, при применении метамагии сосредоточение при проверках сопротивления Истощению.

Фок Гибкой Подписи: добавляет свою Мощь к степени посвящения мага, при повышении порога обнаружения Чувствования наблюдателей.

Фок Маскировки: Когда вы сопротивляетесь чужой проверке Чувствования прибавьте Мощь этого фока к вашему набору кубиков. Это не приводит к увеличения количества поддающихся маскировке фоков.

Фок Формовки Заклинаний: При определении того, как сильно вы можете изменить свои заклинания увеличьте ваш рейтинг Магии на Мощь этого фока.

Силовой Фок

Они достойны своего имени. Эти могущественные фоки могут временно увеличивать эффективный рейтинг Магии. Таким образом их Мощь прибавляется к наборам кубиков Волшебства, Призывания и Зачарования, а также к любой другой проверке включающей Магию. Силовые фоки могут принимать различную форму, но по некоторым причинам наиболее популярны кольца и амулеты.

Зависимость от фоков

Если чересчур полагаться на даваемые фоками силы, то может возникнуть психическая и психологическая зависимость от них (**Злоупотребление веществами и привыкание**, стр. 451). Пока суммарная Мощь ваших фоков не превышает ваш рейтинг Магия, зависимость не представляет опасности. Если вы подсели, то будете вынуждены привязывать к себе всё более мощные фоки или получите проблемы с их деактивацией. В тяжёлых случаях вы не сможете использовать магию без фоков.

Фоки Ци

Такие фоки работают только для адептов. Они направляют ману в силы адепта. Фок Ци может, как остальные фоки, быть выполнен в виде предмета, но возможные формы включают модификации тела, вроде татуировок, ритуальных шрамов и пирсинга. Каждый фок специфичен для конкретного уровня конкретной силы адепта. При активации фока вы получаете имеющуюся в нём силу, если у вас уже есть эта сила, то мощь фока прибавляется к ней (но если у силы нет уровней — то нет и пользы). Мощь фока должна быть в четыре раза выше стоимости имеющейся силы в Очках Силы, таким образом фок ци Усиленная Эффективность (Безоружный Бой) Уровня 1 требует Мощи 2, а фок Уровня 1 Улучшенные Рефлексы — Мощи 6 если у вас нет Очков Силы в этой силе, или Мощи 4 — если у вас уже есть уровни этой силы.

Заклинательные фоки

Данные фоки усиливают умения Волшебства. Каждый фок заклинания настроен на одну из пути категорий заклинаний или ритуалов (Бой, Обнаружение, Иллюзия, Лечение или Манипулирование), настройка производится при создании фока и не может быть изменена. Есть четыре типа заклинательных фоков.

Контрчародейство: если отражаемое заклинание относится к категории фока прибавьте (Мощь фока) кубиков к любой проверке Контрзаклинательства. Также он прибавляет свою Мощь к вашему набору кубиков сопротивления заклинаниям.

Ритуальное Чародейство: прибавьте (Мощь фока) кубиков к проверке Ритуального Чародейства (неважно, лидер вы или участник). Если ритуал не содержит заклинанием, этот фок можно использовать, но если заклинание в ритуале есть, оно должно относиться к категории фока, в противном случае он не работает.

Чародейство: если сотворяемое заклинание относится к той же категории что и фок, прибавьте (Мощь фока) кубиков к набору кубиков Чародейства.

Поддержание: При произнесении заклинания с помощью поддерживающего фока, он, какая неожиданность, поддерживает заклинание вместо вас, позволяя вам избежать штрафа. Поддерживаемое фоком заклинание не может иметь Мощь более Мощи фока, а категория заклинания должна соответствовать категории фока. Если поддерживаемое фоком заклинание разрушается, оно заканчивается, но фок остаётся активным (и связанным с владельцем), просто невыполняющим полезную работу. Поддерживающий фок не может быть использован для поддержания ритуального заклинания.

Фоки Духа

Такие фоки усиливают умения призывания мага. Каждый фок духа должен быть настроен на духов определённого типа.

Призыв: если призываемый дух относится к той же категории что и фок, прибавьте (Мощь фока) кубиков к проверке призыва.

Изгнание: если изгоняемый дух относится к той же категории что и фок, прибавьте (Мощь фока) кубиков к пределу проверки Изгнания.

Связывание: если связываемый дух относится к той же категории что и фок, прибавьте (Мощь фока) кубиков к проверке Связывания.

Оружейные Фоки

Как это не удивительно, но оружейный фок обычно является оружием ближнего боя. При совершении им атаки он прибавляет свою магическую силу. При применеии в физическом бою от даёт вам бонус +(Мощь фока) к набору кубиков проверки рукопашной атаки. Вы по прежнему используете Физические атрибуты и умения, оружейный фок вам только помогает.

Кроме того оружейный фок эффективен против астральных форм, для этого, разумеется, вам нужно применять восприятие астрала или астральное проецирование. В таком случае фок прибавляет, конечно когда используется, свою Мощь к проверкам Астрального Боя и вы можете взять его с собой при совершении астрального проецирования. В астральном бою урон от оружия такой же как и в физическом, но вы можете выбирать тип урона: Оглушающий или Физический (см. **Астральный Бой**, стр. 344).

Духи-Наставники

В поиске магического прозрения, сопричастности или предназначения многие Пробуждённые взывают к мифологическим животным, фигурам или понятиям. Это может быть идол, перед которым они выросли, племенной тотем или нечто с чем они связывают свои достижения. Также это может соотноситься с их религиозными или магическими верованиями. Или же это может быть чувство или мысль человека при Пробуждении, идея получившая самостоятельную жизнь. Всё это известно как дух-наставник.

Дух-наставник может быть и обычным духом, имеющим собственную индивидуальность, но духом в смысле призвать-натравить-изгнать он не является. Его избранник может видеть и слышать его, дух также может физически взаимодействовать со своими последователями. Ваш дух-наставник будет иметь на вас значительное влияние, помогая вам когда вы следуете его путём и карая за отступничество (обычно в виде временного сокращения вашего рейтинга Магия).

Магическое наставничество принимает различные формы. Часто у вас будет связь с вашим духом-наставником, но гильдии или организации Пробуждённых могут быть связаны с общим духом-наставником.

Настоящего понимания природы духов-наставников нет, но цель их ясна: наставлять Пробуждённый для того чтобы они привели духа-наставника на Землю. МИ может использовать духа-наставника в качестве инструмента передачи информации магу и активизации отыгрыша. Дух-наставник может дать загадочную подсказку, знамение или даже прямой совет. Любой Пробуждённый персонаж может соединиться с духом-наставником взяв качество Дух-Наставник (стр. 78). Также МИ может наградить персонажа духом-наставником по ходу игры, но персонаж должен этого действительно заслужить.

Пример

Некоторые маги сами находят духа, но обычно бывает наоборот. Вот несколько примеров.

Като, адепт, специалист в боевых искусствах, проходит безжалостное обучение в попытке преодолеть застой в обучении. Она ищет Буревестника, способного помочь ей развиваться. Однажды, во время ежедневной тренировки, перед ней зависла яркая бабочка и Като услышала или почувствовала «Самый быстрый полёт вместе с ветром». Вняв совету духа-наставника, она учитывает и понимает окружение и становится более опытной.

Фэнси, страдающий агорафобией маг, всё реже выходящий из дома, тратит всё больше времени на фентезийную ролевую игрушку в ДР. Он начинает видеть «специальные задания», о которых никто более не слышал, призывающие его покинуть квартиру и придти на ближайший пляж. Фэнси избегал этих квестов, до тех пор пока не обнаружил себя разговаривающим с персонажем игры, духом воды. Мгновением позднее Фэнси понял, что дух физически находится в квартире и толкает его к выходу. Наставник Фэнси, Море, завязал с намёками и решил вызвать его на откровенный разговор.

Архетипы духов-наставников

Каждый из нижеперечисленных духов-наставников представляет собой архетип. Он может быть идеализированным тотемным животным, божеством или силой природы различных культур и традиций. Представленные архетипы служат только примерами различных архетипов и не предназначены для всех культур, так одно тотемное животное в одной культуре может быть целителем, а в другой обманщиком. В дополнениях будут расписаны дополнительные архетипы, но вы вместе с МИ всегда можете создать собственного, наилучшим образом соответствующим персонажу.

Каждый архетип даёт три преимущества: общий бонус, бонус только для магов и бонус только для адептов. Мистические адепты должны, при создании персонажа, выбрать преимущество мага или адепта и не могут его изменить. Также архетип имеет недостаток, и некоторые альтернативные имена или концепции духа-наставника, которые могут пригодиться, если вы не уверены в совместимости духа и вашей традиции. Преимущества и недостатки применяются постоянно.

Акула

Хладнокровный и беспощадный охотник. Могущество его известно всем приморским жителям. Когда Акула атакует, то, доведённая до исступления жаждой крови, не знает милосердия. Последователи Акулы, как правило, находящиеся в постоянном движении странники. Они свирепые и смертоносные воины. Последователи Акулы считают, что хороший враг — мёртвый враг. Получив вызов они не тратят время на угрозы и хвастовство, но бьют насмерть.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам Безоружного Боя

Маг: +2 кубика к заклинаниям, заготовкам и ритуальным заклинаниям типа Боевое.

Адепт: бесплатная сила Убийственные Руки.

Недостатки

При получении Физического урона в бою вы можете впасть в бешенство. При получении Физического урона совершите Простую проверку Харизмы + Сила Воли (модификатор ран). Вы остаётесь в ярости 3 хода (-1 за каждый успех, т.е. 3 успеха полностью снимают ярость). Если вы уже находитесь в состоянии бешенства, увеличивается его продолжительность. В состоянии берсерка вы атакуете врага (врагов) без учёта собственной безопасности. Если вы выводите из стоя цель (цели) до истечения срока бешенства, вы продолжаете атаковать их тела.

Сходные архетипы: Голод, Насилие.

Буревестник

Величественное существо, воплощение шторма. Его крылья темны как облака, клюв и когти остры как молнии, а крик подобен грому. Буревестник есть первобытная сила, зачастую разрушительная, но необходимая для выживания и продолжения круговорота жизни. Могущество Буревестника не стоит недооценивать, а тем более вызывать его гнев.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам Запугивания

Маг: +2 кубика при призыве духов воздуха.

Адепт: 1 бесплатный уровень силы Критический Удар (умение).

Недостатки

Последователь Буревестника должен пройти проверку Харизмы + Сила Воли (3) для того что бы не отвечать агрессией на оскорбление.

Сходные архетипы: Гнев, Война.

Тёмная сторона духов-наставников

Некоторые считают духов-наставников лишь силами природы. Другие считают из самостоятельными сущностями, заботящимися о своих Пробуждённых как любящие родители. Третьи, что нет единого духа Медведя или Орла, а имена эти использует, представляясь невежественным смертным, множество духов. Но все согласны в том, что духи не имеют прямого контроля над физическим миром.

Или имеют? Многие сообщали о активности духов в нашем мире. Почти каждый связанный с духом-наставником слышал его голос или получал от него видения. Иногда они проявляются как шаманские маски на лицах магов и адептов совершающих великие магические подвиги. И кажется у них есть план.

Поговаривают, что Пробуждённые балующиеся осквернённой магией — реагентами из человеческих костей, ритуалами в загрязнённых районах, заклинаниями на негативных эмоциях — могут привлечь искажённых духов-наставников или пробудить тёмную версию собственного. Такие духи-наставники могут, заманивая соблазнами великой силы, увлечь Пробуждённого в бездну.

А может это просто страшилка. Только ваш МИ наверняка знает это наверняка, и уж он то точно не сделает жизнь вашего персонажа адом, так ведь?

Волк

Охотник и воин в легендах всего мира. Он заботится о членах своей стаи. Как говорит древняя пословица — Волк побеждает в бою один на один, но одиночество побеждает его. Последователи Волка верны семьи и друзьям до последней капли крови. Они не показывают страха в бою и слово их крепко.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам Выслеживания.

Маг: +2 кубика к заклинаниям, заготовкам и ритуальным заклинаниям типа Боевое.

Адепт: 2 бесплатных уровня силы Повышение Атрибута (Ловкость).

Недостатки

Для отступления из боя вам нужно пройти проверку Харизмы + Сила Воли (3).

Сходные архетипы: Охота, Дружба.

Ворон

Во многих мировых культурах ворон - предвестник бед. Он обманщик и преобразователь, пути его темны и загадочны. Ворон процветает среди резни и хаоса, но не вызывает их – просто видит возможность. Ворон любит поесть и редко отказывается от предложенной пищи.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам Обмана.

Маг: +2 кубика к заклинаниям, заготовкам и ритуальным заклинаниям типа Манипуляция.

Адепт: бесплатная сила Неоставляющий Следов Шаг и 1 бесплатный уровень силы Контроль Голоса.

Недостатки

Вы должны пройти проверку Харизмы + Сила Воли (3) когда вам предоставляется возможность использовать чужое горе для своей выгоды или провернуть хитрый трюк или проделку, даже если она пойдёт во вред друзьям, в случае провала — вы не можете удержаться.

Сходные архетипы: Жульничество, Озорство.

Гора

Исходит из самого центра Земли, но тянется к небесам. Её сила и выносливость безграничны, но отсутствие гибкости ограничивает её возможности. Гора упряма и неуступчива, если её последователь составил своё мнение о чём либо его трудно переубедить.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам Выживания.

Маг: +2 кубика к проверкам Контрчародейства и заякорённым ритуалам.

Адепт: 1 бесплатный уровень силы Мистическая Броня

Недостатки

Когда последователь Горы разрабатывает план, он прикипает к нему. Для отказа от запланированного плана действий в пользу нового вам потребуется пройти проверку Харизмы + Сила Воли (3). В случае провала вы должны продолжать действовать по оригинальному плану, даже если идти придётся в одиночку. Кроме того, вы должны пройти проверку Харизмы + Сила Воли (3) для совершения действия *вне* плана.

Сходные архетипы: Стойкость, Упрямство.

Драконоубийца

Самый героический из духов-наставников также является и самым весёлым. Хотя он готов сражаться против всех опасностей, хорошую вечеринку он любит ещё больше. Он, старший брат проявляющий дружеский интерес ко всему чем занимается его семья. Хоть иногда он и наивен, Драконоубийца верный друг и смертельно-опасный враг. Убиваемые им чудовища сегодня изменились, ныне это преступления, загрязнения и коррупция, хотя сами драконы этот список не покинули. Драконоубийца жестоко сражается и играет в полную силу. Если он дал клятву, то никогда от неё не отступит. Избранный Драконоубийцей ведёт себя с честью и уважением, требуя того-же от других.

Преимущества

Все: +2 кубика к набору кубиков одного социального умения на выбор.

Маг: +2 кубика к заклинаниям, заготовкам и ритуальным заклинаниям типа Боевое.

Адепт: 1 бесплатный уровень силы Повышенная Точность (умение) и 1 бесплатный уровень силы Чувство Опасности.

Недостатки

Если вы нарушите обещание, случайно или сознательно, то получите -1 штраф к набору кубиков всех действий пока не сделаете что обещали.

Сходные архетипы: Героизм, Приключения.

Змей

Мудр и знает множество секретов. Он хороший советник, но никогда не забывает взять плану за помощь. Последователи Змея сражаются только ради защиты себя и других. Они одержимы познанием тайн и ради этого готовы на большой риск. Они торгуют своими знаниями, получая за них всё что требуется.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам Арканы.

Маг: +2 кубика к заклинаниям, заготовкам и ритуальным заклинаниям типа Детектирущее.

Адепт: 2 бесплатных уровня силы Кинесика.

Недостатки

Если вам представляется возможность обрести знания или секреты о которых мало кто знает, вам нужно пройти проверку Харизмы + Сила Воли (3) чтобы не поддаться искушению.

Сходные архетипы: Знание, Любопытство.

Кошка

Почитается во многих мировых культурах. Кошку часто рассматривают как хранителя мистических тайн, в том числе о загробной жизни. Разумеется, ей известны многие тайны, но делиться ими, а уж тем более с недостойными, это совсем другое дело. Она скрытна, пронырлива и высокомерна. Кошка играет со своей добычей — угрожая, дразня и запутывая её вместо непосредственного убийства.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам Гимнастики или Внедрения (выберите один).

Маг: +2 кубика к заклинаниям, заготовкам и ритуальным заклинаниям типа Иллюзии.

Адепт: 2 бесплатных уровня силы Лёгкое Тело.

Недостатки

Кошка любит поиграть с добычей. Если в начале боя вы не преуспели в проверке Харизмы + Сила Воли (3), то вы не можете совершить атаку выводящую вашу цель из строя. Если вы получаете любое количество Физического урона — игры кончаются.

Сходные архетипы: Тайна, Скрытность.

Крыса

Живёт там куда другие выбрасывают мусор и способна выжить в таких условиях при которых вымрет все остальные. Крыса — мусорщик, скрытный вор, берущий то, что нужно для выживания. Она не любит открытой работы, предпочитая скрываться в тенях. Крыса по возможности избегает боёв, в противном случае она быстро убивает и двигается дальше.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам Скрытности.

Маг: +2 кубика к проверкам Алхимии при сборе реагентов, также вы можете использовать реагенты любой традиции.

Адепт: 2 бесплатных уровня силы Естественный Иммунитет.

Недостатки

Если приверженца Крысы поймали в боевой ситуации он должен пройти проверку Харизмы + Сила Воли (3), в противном случае он сразу бежит или бросается в укрытие. Если бежать некуда — он вступает в бой.

Сходные архетипы: Выживание, Собирательство.

Медведь

Воплощение силы и защиты. Он заботливый целитель и не может отказать нуждающимся без уважительной причины кроме того, защищает находящихся под его опекой. Медведь умелый целитель, но если ранен он сам или охраняемые им, то сражается не думая о собственной безопасности.

Преимущества

Все: +2 кубика ко всем проверкам сопротивления ранениям (кроме Истощения).

Маг: +2 кубика к лечебным заклинаниям, заготовкам и ритуальным заклинаниям.

Адепт: 1 бесплатный уровень силы Быстрое Заживление.

Недостатки

При получении серьёзной раны, вами или тем кому вы помогаете, вы можете впасть в состояние берсеркской ярости. Совершите Простую проверку Харизмы + Сила Воли (применяемый модификатор ран). Вы остаётесь в ярости 3 хода (-1 за каждый успех, т.е. 3 успеха полностью снимают ярость). Если вы уже находитесь в состоянии бешенства, увеличивается его продолжительность. В состоянии берсерка вы атакуете врага (врагов) без учёта собственной безопасности. Если вы выводите из стоя цель (цели) до истечения срока бешенства, состояние проходит немедленно.

Сходные архетипы: Сила, Защита.

Море

Родина всего живого. Море непостижимо и капризно, сейчас тихое и успокаивающее, а в следующее мгновение ужасающее и разрушительное. Хотя богатство его безмерно, Море ревностно охраняет принадлежащее ей. Море может быть могучим союзником, но обращаться с ним необходимо аккуратно.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам Плавания.

Маг: +2 кубика при призыве духов воды.

Адепт: 1 бесплатный уровень силы Усиленная Эффективность одного атлетического умения (выбирается при получении бонуса).

Недостатки

Вы должны пройти проверку Харизмы + Сила Воли (3) если хотите отдать то, чем владеете или оказать сходного рода милость.

Сходные архетипы: Хаос, Жадность.

Мудрый Воитель

Специалист в искусстве войны, сражающийся умело и развивающий возможности как тела так и разума. Мудрый Воитель изучает тактику своих врагов и побеждает сочетанием отточенной стратегии и несомненной доблести. Он не основывает свои действия на жажде кровопролития или битвы, но руководствуется знаниями и мудростью. Последователи Мудрого Воителя должны следовать кодексу чести воина и вести себя подобающим образом, или они рискуют его расположением.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам умения Лидерство или Преподавание (выберите одно).

Маг: +2 кубика к заклинаниям, заготовкам и ритуальным заклинаниям типа Боевое.

Адепт: 1 бесплатный уровень силы Усиленная Эффективность одного боевого умения.

Недостатки

Если вы поступите бесчестно или грубо, по собственному ли желанию или случайно, вы получите модификатор набору кубиков -1 для всех действий пока не искупите свою вину.

Сходные архетипы: Честь, Мудрость.

Огнедаритель

Украл с небес огонь и подарил его метачеловечеству как инструмент. Огнедаритель представляет доброту и заботу, но его благие намерения могут завести в беду, а планы работать совсем не так как предполагалось. Он создатель и творец, создающий новое из первичной глины и вдыхающий в него огненную искру жизни. Огнедарители посвящают себя благу других, даже за свой собственный счёт. Большинство последователей Огнедарителя с большим рвением занимаются частными случаями.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам умения Умелец или Алхимии (выберите один).

Маг: +2 кубика к заклинаниям, заготовкам и ритуальным заклинаниям типа Манипуляция.

Адепт: 1 бесплатный уровень силы Усиленная Эффективность небоевого умения.

Недостатки

Когда кто-либо искренне просит вашей помощи вы не можете отказать без успешного прохождения проверки Харизмы + Сила Воли (3).

Сходные архетипы: Открытие, Великодушие.

Орёл

Самая высоколетящая птица в небе, во многих культурах считается и наиболее благородной. Орёл — гордый одиночка, видящий всё что происходит в мире. Благородный защитник чистоты природы. Орлы нетерпимы к тем, кто не разделяет их взгляды и не доверяют технологиям и инструментам. Врагами Орла становятся все кто наносит вред природе и он пойдёт на любую опасность ради победы над загрязнителями и другими злодеями.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам Проницательности.
Маг: +2 кубика при призыве духов воздуха.
Адепт: 1 бесплатный уровень силы Боевое Чутьё.

Недостатки

Вы получаете качество Аллергия (загрязнители, слабая) (стр. 82)(без получения бонуса Кармы).
Сходные архетипы: Природа, Охрана.

Собака

Верный друг. Он яростно защищает свой дом и своих друзей. Собака защищает металюдей от вредной магии и опасных духов. Она предана, благородна и платит добром за добро. Целеустремлённость Собаки часто переходит в упрямство.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам Выслеживания
Маг: +2 кубика к заклинаниям, заготовкам и ритуальным заклинаниям типа Детектирущее.
Адепт2 бесплатных уровня силы Улучшенные Чувства.

Недостатки

Упорная преданность. Вы никогда не оставите кого то в беде, не предадите своих товарищей и не позволите кому-либо принести себя в жертву ради вас, если не пройдёте проверку Харизмы + Сила Воли (3).
Сходные архетипы: Дружба, Верность.

Соблазнитель

Воплощение желания. Он увлечён желаниями и пророками, которые необходимо удовлетворять часто. Соблазнитель поощряет ревность и жадность, а также стремится разжечь желания в других. Он избегает прямой конфронтации, но получает удовольствие когда другие сражаются за его внимание или от его имени. Соблазнитель существует используя слабые места окружающих и не колеблясь пожертвует оказавшимися на его пути.

Преимущества

Все: +2 кубика к проверкам Обмана.
Маг: +2 кубика к заклинаниям, заготовкам и ритуальным заклинаниям типа Иллюзии.
Адепт: 1 бесплатный уровень силы Усиленная Эффективность для умения группы Притворство или Влияние.

Недостатки

Вы должны пройти проверку Харизмы + Сила Воли (3) чтобы не поддаться искушению порока или поблажки (наркотики, ЛОЖЬ, секс и т.д.) при появлении такой возможности.
Сходные архетипы: Соблазнительница, Искушение.

Посвящение

По мере роста сил Пробуждённых персонажей они находят свои первоначальные изыскания в магии и астральном плане достаточно полезными для понимания и повышения собственных способностей. Редкие труды, такие как *Пикатрикс*, *Книга Разиеля* и *Меч Мозестолка* рассказывают о путях к высокой магии, но для того чтобы начать путь к познанию этих путей необходимо пройти посвящение в тайны магии и метапланов, тем самым надеясь усилить связь с Пробуждённым миром.

Посвящение позволяет получить мощные магические способности, известные как метамагии и повысить атрибут Магии выше естественного максимума, т.е. 6. Проходить посвящение может только персонаж с атрибутом Магия. Посвящение это серьёзный процесс, требующий, в соответствии с вашей традицией, интеллектуальной и духовной подготовки, а также ритуалов и исследований. Маг-герметист может потратить месяцы на исследование конкретной области магии и написание об этом научной работы. Шаман может отправиться на поиски видений и связи со своим духом-наставником. Время необходимое для завершения посвящения определяется Длительной проверкой Арканы + Интуиция [Астральный] (степень посвящения, 1 месяц).

Посвящение измеряется в степенях, начиная со Степени 1. После прохождения ритуала персонаж получает Степень, равную 1. После второго посвящения он получает Степень 2 и так далее. Числовое измерение посвящения это лишь игровой термин, каждая магическая традиция использует свои определения (и обычно это не числа).

Посвящение требует Кармы — (10 + (степень посвящения x3)) очков. После окончания подготовки потратьте Карму и пользуйтесь преимуществами посвящения.

Значение вашей степени посвящения не может превышать рейтинг вашего атрибута Магия. Если Магия опускается ниже степени посвящения, то последняя также снижается.

Силы посвящения

Посвящение даёт вам доступ к некоторым преимуществам и способностям.

Увеличение Магии

Ваш естественный максимум Магии равен 6 + ваша степень посвящения. Для собственно повышения атрибута всё ещё нужно заплатить.

Доступ к метапланам

При первом посвящении вы узнаёте как попасть в любой метаплан (**Метапланы**, стр. 347), разумеется вам понадобится возможность астрально проецироваться.

Метамагии

При каждом посвящении (в том числе и при первом) вы изучаете метамагию. Вы не можете получить одну метамагию дважды (если прямо не указано обратное). Некоторые метамагии предназначены только для адептов, другие же для них почти бесполезны.

Сосредоточение Адепта (только адепты): Эта метамагия помогает уменьшить негативное влияние (например погодных условий) для наборов кубиков Физических и Боевых умений при совершении мирских действий. При использовании этой способности вы сосредотачиваетесь на том, что делаете с помощью мантр, гимнов или пения, в общем неких заметных действий. Уменьшите отрицательный модификатор к набору кубиков на свою степень посвящения, это требует одного Свободного действия каждый Боевой ход.

Сосредоточение: Знакомый с приёмами самососредоточения маг легче справляется с Истощением. При совершении мирских действий направленных на успокоение разума и контроль отвлекающих моментов (и подходящих вашей традиции) вы можете прибавить (ваша степень посвящения) кубиков ко всем вашим проверкам Сопротивления Истощению. Сосредоточение требует Свободного действия. Требуемая деятельность выбирается вами (разумеется, она должна соответствовать вашей традиции) и может быть ритуальными песнопениями, игрой на музыкальном инструменте, танцем, пением, жестикуляцией, выкрикиванием имён древних богов — и прочей довольно заметной деятельностью. Если вы не можете совершить требуемые действия, то сосредоточение вы использовать также не можете.

Фиксация: Вы можете магически повлиять на алхимическую заготовку с Кармой. При создании заготовки потратьте не менее 1 очка Кармы (до максимума Мощи заготовки). Когда Потенциал заготовки начинает уменьшаться, он это делает со скоростью 1 очко Потенциала в день, а не в час. Кроме того заготовка получает бонус к проверкам Разъединения равный вложенной Карме.

Гибкая Подпись: Вы можете изменить свою астральную подпись (стр. 341) как желаете. Вы можете замаскировать свою ауру так, что по ней нельзя будет вас выследить, подделать астральную подпись другого мага (которую нужно сначала прочувствовать) или уменьшить время которое ваша астральная подпись будет существовать. Когда кто-либо пытается прочувствовать вашу фальшивую подпись прибавьте вашу степень посвящения к порогу проверки Чувствования — при Степени посвящения 2 другой маг может прочитать подпись с 3 успехами как обычно, но при 5 успехах противник замечает обман и видит под ним истинную подпись. Вы можете

Метамагии адептов

Немногие вышепредставленные метамагии полезны для адептов. Собственно только четыре: Сосредоточение Адепта, Гибкая Подпись, Маскировка и Очко Силы. Но не кручинься чаммер, помощь уже в пути. Пока затаривайся очками силы, а в будущих дополнениях мы подкинем более интересные ништячки.

подделать только ту астральную подпись которую вы раньше прочувствовали (ваш МИ может потребовать проверки Памяти). Вы можете уменьшить оставляемые вами астральные подписи на (ваша степень посвящения) часов, так при Степени 2 вы можете вовсе не оставлять подписи при эффектах Мощи 2 и менее, а подпись Мощью 5 просуществует всего 3 часа.

Маскировка: Вы научились менять внешний вид своей ауры (и астральной подписи). Вы можете выглядеть как обычник или представить свой рейтинг Магии выше или ниже фактического (на вашу степень). Когда кто-либо пытается прочитать вашу замаскированную ауру проверки Чувствования становятся встречными: против вашей Магии + Степень посвящения — если противник получит любое количество чистых успехов он видит как маскировку, так и вашу настоящую ауру. Если вы можете использовать восприятие астрала вы можете заставить вашу ауру выглядеть как аура другого типа (вроде духа или фока — отлично подходит для астральных карнавалов). Кроме того эта метамагия позволяет замаскировать (ваша степень посвящения) связанных с вами фоков.

Очко Силы (только адепты): вместо метамагии вы получаете одно очко силы. Можно взять несколько раз.

Ускорение: Вы можете сворачивать свои поддерживаемые заклинания в своего рода цикл, когда они поддерживают сами себя, а не ждут этого от вас. Для оживления заклинания потратьте, во время поддержания заклинания, Сложное действие и Карму. Вы должны потратить не менее 1 очка Кармы, но не более (Мощь заклинания) очков. После этого заклинание становится стабильным и получает бонус к набору кубиков против рассеивания (стр. 322) равный количеству потраченной на ускорение Кармы.

Формовка Заклинаний: Вы можете изменить свои площадные заклинания ценой повышения их сложности. За каждый штраф -1 к набору кубиков проверки Чародейства вы можете уменьшить радиус действия заклинания на 1 метр, увеличить его на 1 метр или создать в области действия «пузырь» радиусом в 1 метр в котором заклинание не будет действовать. Вы должны задекларировать применение этой метамагии при сотворении площадного заклинания. Вы не можете взять штраф который превышает ваш рейтинг Магии.

Экранирование: Эта метамагия позволяет персонажу эффективнее защищать себя и других от враждебных заклинаний. Когда маг декларирует защиту от заклинаний он может прибавить к своему набору кубиков защиты от заклинаний (его степень посвящения) кубиков. Эти дополнительные кубики не могут использоваться для остальных применений Контрчародейства, таких как развеивание.

Магические Товары

Фоки	Доступность	Цена
Зачаровательный Фок	(Мощь х3)Л	Мощь х 5,000¥
Фок Метамагии	(Мощь х3)Л	Мощь х 9,000¥
Силовой Фок	(Мощь х4)Л	Мощь х 18,000¥
Фок Ци	(Мощь х3)Л	Мощь х 3,000¥
Заклинательный Фок	(Мощь х3)Л	Мощь х 4,000¥
Фок Духа	(Мощь х3)Л	Мощь х 4,000¥
Оружейный Фок	(Мощь х4)Л	Мощь х 7,000¥
Формулы	**Доступность**	**Цена**
Формула фока	Как у фока	Цена фока х 0.25
Формула заклинания		
Боевое	8Л	2,000¥
Обнаружение	4Л	500¥
Здоровья	4Л	500¥
Иллюзии	8Л	1,000¥
Манипуляции	8Л	1,500¥
Магические расходники	**Доступность**	**Цена**
Материалы санктуария	Мощь х2	Мощь х 500¥
Реагенты, за драхму	—	20¥

Советы МИ

Задача мастера игры

Конечной целью участников игры *Shadowrun*, как игроков так и МИ, является получение удовольствия от весело проведённого времени. Задача МИ заключается в том, что бы стать провайдером веселья. В первую очередь МИ несёт ответственность за первоначальную завязку истории, искру от которой разгорится сессия. Уникальная и важная роль МИ в группе накладывает на него большую ответственность, но не даёт ему права становиться правителем или тираном игры. Во многих отношения МИ выступает как режиссёр фильма или автор истории, главные герои которой— персонажи игроков. Периодически игроки будут бросать вызов МИ, а иногда МИ придётся направлять или указывать игрокам, но МИ всегда является частью играющих. Участие в игре игроков и МИ одинаково важно, и позволяет всем получить удовольствие. Игру можно представить как лодку, в которой МИ стоит у руля, а остальные гребут. МИ задаёт направление, игроки продвигают игру и все в лодке счастливы. Если все действуют совместно — всё замечательно, как только кто-то отрывается от коллектива — впереди образуется водопад.

Эта глава содержит инструменты и советы, которые помогут МИ сделать качественную игру и, может быть, получить от неё удовольствие. Мы начнём с того, о чём МИ должен подумать до начала самой игры.

Пред-игровые решения

Качественная подготовка важна для хорошей игры. Как и бегущему МИ требуется собрать сведения. Вот некоторые из них.

Знай своих игроков

МИ нужно поговорить с игроками и выбрать нравящийся им стиль игры. Это особенно важно когда партия новая или МИ лично не знаком с игроками. МИ должен чётко понимать, что игроки хотят от игры и как именно они этого хотят. Тактическую игру с картами, миниатюрами и массой стрельбы? Сильный сюжет с поворотами и стильными злодеями? Глубоких и прописанных персонажей, с мотивацией и моралью? Невероятных ситуаций и экшна, вроде погонь, драконов и взрывов? Скорее всего каждый из игроков жаждет исполнения собственных желаний или найдёт некоторые аспекты игры более интересными. При создании и проведении игры МИ необходимо помнить, а лучше записать, эти пожелания.

Получить эти данные не всегда легко. Многие игроки сами не могут сформулировать что они хотят. Хорошей идеей будет задать им конкретные вопросы или дать примеры конкретных ситуаций. Вместо философских вопросов можно попросить игрока описать его любимый момент из предыдущих игр. Спроси, как удивляли или смешили их МИ. Попроси его описать любимого НИП или качественного злодея. Пусть игроки поведают о своём собственном *Shadowrun* – и готовьтесь записывать. Но помните, вам нужно не просто повторить их любимые истории, но создать новую и лучшую, просто созданную под их желания. Если рассказы всех игроков включают наполненную экшном боевую сцен или тайную шпионскую операцию, будет логично включить сходную сцену в свою историю бега.

Такой подход поможет создать игру хороший старт и избежать краха в самом начале. Если МИ потратит кучу времени на планирование бега полного запутанных корпоративных интриг, тайных заговоров и махинаций, а игроки хотят погонь и перестрелок, игра может быстро всем наскучить. Не задаваясь желаниями игроков МИ может столкнуться со диверсиями игроков. А сами игроки со скукой.

Тем не менее знание пожеланий игроков не должно приводить к полному запрету других тем. Возможно игрок никогда не имел возможность участвовать в играх другого стиля. Вывод игрока из зоны комфорта может дать много возможностей роста и отыгрыша. Но такие отклонения от генеральной линии должны быть исключениями. Если игра постоянно отклоняется от желаний игроков, те могут остаться ею разочарованы.

Знай себя

Вы должны понимать, чего вы сами хотите от игры. Почему вам нравится вести игру? Что в этом вас привлекает больше всего? Зачем вы рассказываете эти истории? Какую историю вы хотите создать? Какая мысль носиться в вашей голове мечтая вырваться на игровой стол? Хороший МИ знает чего хочет в запускаемой игре, а следовательно и как этого можно добиться.

И он должен поставить игроков в известность о своих намерениях. Если желания игроков и МИ противоречат друг-другу, то конфликт должен быть рассмотрен и улажен, желательно компромиссом или нахождением золотой середины. В противном случае лучше игру и не начинать.

Когда игра нравится игрокам они активно участвуют в её развитии. Также и МИ рассказывая истории которые ему нравятся получает мотивацию для траты на игру времени и усилий. Энергия МИ штука заразная и может стать ключевым элементом хорошей игровой сессии. Обратное также верно, неудовлетворённый МИ часто проявляет к игре недостаточно внимания, что неизбежно приводит к упадку или смерти игры.

Правила и границы группы

Теперь вам нужно определить правила запускаемой игры — общие принципы готовы, осталось описать детали и настрой.

Для начала стоит обсудить личных тараканов — **темы или объекты неудобные для отыгрыша или боя** различным игрокам. Шестой Мир не самое приятное местечко, и многие происходящие в нём вещи неприятны игрокам. Вот потенциальные проблемы:

- **Мораль**: У всех ли персонажей одинаковые представления о серой зоне морали, а также ситуациях когда нет заметного различия добра и зла?
- **Расизм**: Хотя в игре он относится главным образом к вымышленным расам, сама идея может оказаться слишком личной.
- **Насилие**: Обычно для игр *Shadowrun*. Сколько насилия должно быть в вашей игре? Должны ли некоторые цели, вроде детей, быть вне пределов?
- **Секс**: Для некоторых людей сексуальность или отдельные её проявления тема запретная.

МИ следует уточнить у игроков не является ли одна из этих тем (как и любая другая) неприятной для их и не следует ли исключить её появление в игре.

Далее идёт составление **правил поведения**, если группа их не имеет. Такие правила обычно касаются вежливости и проведения игры. Как обрабатывают игровые заявки: Осмотрите и поймите что происходит или МИ даст быстрое решение и к вопросу можно вернуться позднее? Что делать при отсутствии игрока: игра продолжается или ждём возвращения игрока? Сколько допускается внеигрового общения — группа хочет бросать кубики и веселиться или глубокого ролевого отыгрыша? Есть ли особые правила бросания кубиков? Должны ли броски, в том числе броски самого МИ, проводиться открыто? Что делать при перекосе кубика или его падении со стола? Можно установить некоторые правила обсчёта боевых ситуаций, например при бросках на инициативу и расчёте модификаторов, а также декларировании действий, они позволят значительно ускорить игру и сократить простой игрока.

Также необходимо обсудить использование **хоумрулов**. Они необходимы когда группа хочет изменить написанные в этой книге правила игры. Такие изменения должны быть приняты до начала первой сессии. Кроме того, стоит удостовериться что все аспекты правил одинаково понимаются всеми игроками.

Как МИ вы должны предварительно договориться с игроками об **отыгрыше противников**. Будут ли противники безжалостны и использовать все возможности для убийства героев или МИ следует давать поблажки? Будут ли противники соответствовать уровню игры персонажей или они будут основаны исключительно на мнении МИ (или группы) о соответствии игровому (или реальному) миру? Будет ли МИ совершать свои броски за экраном или открыто? Смогут ли броски кубиков повлиять на историю или она будет идти по сценарию?

И наконец должна быть обсуждена **смерть персонажей**. Хотя в игре много вариантов спасти персонажа, иногда они просто неприменимы. Некоторые группы предпочитают придерживаться формальных правил, вверяя жизнь и смерть персонажей броску костей. Другие игроки не хотят пускать прахом все свои усилия по созданию персонажа из-за рака кубов. Группа должна решить, является ли смерть персонажей приемлемым исходом, даже если гибель стала результатом случайности и не играет роли в истории. Или смерть настигает персонажа только когда игрок знает о ней заранее и смерть соответствует сюжету?

Следует заметить, что хотя обсуждение этих тем может показаться утомительным повторением очевидных фактов, такая прогонка может дать неожиданный результат даже в хорошо сыгранных группах. Обсасывание ключевых вопросов может минимизировать конфликты и избежать некоторых ошибок в ходе собственно игры.

Шаблон группы

Создание группы персонажей — дело общее. Игроки должны обсудить с друг с другом типы создаваемых персонажей и, как следствие, состав группы. Создание персонажа, или его концепции, вместе с остальной группой позволит избежать неприятных сюрпризов на старте. Игрок будет знать когда роли или набор умений создаваемого персонажа будет дублировать персонажа другого игрока. Помимо умений группа должна обсудить личности, взгляды на жизнь и понятия о нравственности персонажей. Будет ли группа состоять из жёстких и хладнокровных профессионалов, работающих исключительно ради денег? Или добрячков пытающихся улучшить жизнь каждого встречного? Это позволит установить общий тон повествования и группы.

Далее группе предстоит объяснить связи между персонажами. У всех персонажей есть общая история? Они связаны с одним человеком? У персонажей чисто профессиональные интересы, а объединяет их только заказ фиксера? Или это группа незнакомцев, принуждённых к сотрудничеству обстоятельствами? Между персонажами возникает недоверие, а то и враждебность? Конфликт в партии даёт массу возможностей для отыгрыша, но сулит массу проблем. Если группа начинает открытую войну, игра быстро останавливается. Если между персонажами пробежала кошка, убедитесь что центростремительная силы выше центробежной, в противном случае станет трудно найти причины объединяющие персонажей, во всяком случае на длительный срок.

Отображение этих связей во время создания персонажей и до первой сессии предотвратит проблемы и конфликты в игре. Если игроки продумали связи между персонажами, им будет легче отыгрывать их. Если конфликты между персонажами будут понятны с самого начала, не придётся шокировать игрока во время первой сессии.

[Идея любезно предоставлена Fear the Boot. Спасибо, парни!]

Финальные штрихи

При всей важности вышеперечисленных работ для успешности игры требуется не только это. Подготовка не даёт гарантии качества игры, просто повышает шанс на получение удовольствия. Помимо всего вышеперечисленного есть ещё один компонент: **отношение**.

Когда все садятся за стол, они должны делать это настроем на совместную работу. Все предыдущие дискуссии предназначены для облегчения задачи МИ и понимания игроками собственных ожиданий и (в идеале) нахождения компромисса. Обсуждения позволяют каждому высказать своё мнение и избежать ситуации когда игрок входит в игру с отрицательным отношением к ней, ведь она не нравится ему стилем, тоном или не даёт возможности играть понравившимся концептом персонажа. Если мнение каждого игрока было услышано, рассмотрено и приведено к консенсусу, то совместная игра пойдёт куда веселее. И, может быть, даже хорошо закончится.

Построение бега

Итак, разговоры закончены, цели определены и пришло время погрузиться в частности. МИ предстоит сделать свою самую большую домашнюю работу: создать бег. Бег является, как минимум первоначально, основой игровой сессии. Как МИ получит идею бега и как её реализует зависит только от него. Существует масса вариантов и данный раздел не является единственным или даже лучшим источником возможностей планирования, но даёт отправную точку МИ, которому необходимо разработать собственный стиль и использовать изложенные здесь идеи и методы, хотя их желательно модифицировать или придумать собственные.

Зацепка

В большинстве случает бег основывается не на голых домыслах МИ. Куда чаще бег начинается с отдельной идеи или основы — **зацепки**. Зацепка есть семя бега, все остальные его аспекты основаны на ней. Зацепкой может стать сюжетная концепция, необычное оформление бега, интересная технология или важная,

влияющая на всё информация. Также возможен вариант с убедительным НИП, служащим двигателем сюжета, или захватывающая экшн-сцена. Каким бы ни была его реализация зацепка, является мыслью МИ, после которой звучит фраза «Я хочу вести такой бег».

Зацепка может придти откуда угодно. Книги, миссии и приключения Shadowrun содержат множество идей пригодных для кампаний. Некоторые сюжеты в газетах и блогах сами звучат как идеи для бега. Отдельные новейшие технологии выглядят как пришедшие из Шестого Мира. МИ может прочитать об интересном персонаже или углядеть его в сериале/фильме, а потом адаптировать героя для игры. Идею может дать биография игрового персонажа. Недосказанные или оборванные сюжетные ветки прошлых бегов могут быть реализованы в будущих. Идея может просто ударить в голову. Но она станет отправной точкой приключения.

Довольно часто в самой зацепке будет сцена или ситуация которой станет кульминацией или окончанием бега. Это нормально! Ведь иногда зацепка является наиболее запоминающимся моментом бега и вполне логично, что он идет в конце. Не беспокойтесь, если у вас нет полной истории. Сконцентрируйтесь на убедительности концепции и незабываемых моментах зацепки.

Фон

Как только в сознании МИ полностью сформировался сюжет настаёт время прописать для приключения фон, т.е. как всё происходит на самом деле. Многие из этих фактов игроки никогда не узнают, но их присутствие поможет придать целостность и непротиворечивость истории. В мире *Shadowrun* на персонажа влияют многие события лежащие за пределами его контроля. Шестой Мир полон могущественных людей крутящих хитрые многоходовки. Бегущие, обычно, являются агентами и оперативниками таких сил и действуют на периферии их планов. Так что у бегущие редко знают для чего они бегут и уж тем более к чему это приведёт. Однако, никто в Шестом Мире не нанимает бегущих без причины, хотя та и может быть незначительной. Для этого и нужно прописывать события и мотивы вовлёкшие в дело бегущих.

Кто *настоящий* заказчик? Что ему нужно? Что он хочет получить? Почему он привлёк нелегальных спорных аутсорсеров вместо других методов? Что он будет делать если дело пойдёт не так как планировалось? Кто или что является мишенью бега? Знает ли цель о своей роли? Как она будет реагировать когда (если) из гипотетической угрозы бегущие станут реальной?

На первый взгляд может показаться, что при планировании бега эти вопросы несущественны, но ответы на них помогут достовернее прописать сюжет приключения. Написание фона может побудить МИ внести изменения в зацепку, сделав сюжет более цельным. Наибольшую выгоду, однако, МИ получит когда придёт время импровизировать сохраняя целостность истории. Если произойдёт нечто неожиданное, у МИ будет информация для обработки незапланированного сюжетного поворота и он сможет продолжить историю правдоподобным для игроков способом. Если фон был прописан очень хорошо, игроки даже не узнают что бег сошёл с сюжетных рельс.

Например, представьте себе МИ создавшего бег в котором бегущие должны перехватить курьера и захватить пакет. Дальнейший сюжет должен был крутиться вокруг попыток избежать тесного знакомства с первоначальным владельцем груза и попытками доставить таковой нанимателю. Но во время игры кубы подвели игроков и курьера бегущие не перехватили. МИ не хочет затирать косяк игроков и предлагает им продолжить попытки. К счастью МИ хорошо прописал фон и потому знает, кто получатель пакета и то, что его собираются отправить на корабле в офшорную аркологию. Так что если МИ поторопится, то может передать игрокам эту информацию и бег перейдёт в попытку перехватить корабль. Эта импровизация поможет поддержать сюжет оставшейся части приключения. Игроки могут даже не узнать, что оригинальный сюжет пошёл на корм гулям, а его части пошли на растопку новой сюжетной ветки.

Сцены

Представленная в этом разделе техника планирования бега использует разделение приключения на **сцены**. Под сценой подразумевается часть бега имеющая значения для приключения в целом. Сценой может быть определённое место, в котором происходит взаимодействие, или отрезок времени или определённое событие. Каждая сцена должна иметь по крайней мере один аспект воздействующий на историю всего бега.

Первое, и самое важное, что нужно определить это вклад сцены в общую историю. Как минимум эту информацию нужно записать, чтобы МИ не забыл о ней в суматохе. МИ должен спросить себя: что должно произойти в этой сцене? Встреча с важным НИП? Получение важной информации? Приобретение важной технологии? Обнаружение слежки? Напряжённые переговоры? Учтите, что прежде всего запоминается именно важный элемент сцены.

Когда важнейший элемент определён, постройте декорации. Где проходит сцена? Есть ли там другие персонажи? Что интересного произойдёт с персонажами во время сцены? Каковы потенциальные опасности? Происходит ли нечто интересное на фоне более важных событий? Если сцена боевая, каковы статы НИП? Какова тактика врагов? Как они поведут себя в случае

приближения проигрыша? А победы? Есть ли у них точные задачи, вроде перехвата информации? Запишите информацию в достаточном объёме для понимания приходящего и погружения в неё игроков, так вы сможете вести игру не отрываясь на штудирование книг.

В тоже время сцена не должна быть отлита из бронзы. Почти наверняка игроки выдадут такую заявку, которая отправит все ваши наработки в нокаут, так что заложите запас гибкости. Одним из основных преимуществ ролевой игры является свободное взаимодействие с игровым миром, и МИ следует поощрять игроков на нестандартные ходы, даже если они убивают весь ваш сюжет. Проницательный МИ возьмёт лучшее из двух миров и позволит игрокам действовать свободно, аккуратно загоняя их в свой сюжет. Для этого пригодятся модульные и адаптивные сцены. Как отмечалось ранее, каждая сцена должна содержать важный для сюжета элемент, именно его МИ следует сохранить, перемещая его в другое место, время или иным способом сохраняя до пригодного момента. Адаптация к неожиданному выбору игрока обсуждается в разделе **Управление Игрой** (стр. 376), подготовка к ней на стадии планирования сцены сделает её менее болезненной.

Типы сцен

Происходящее в сцене может быть крайне разнообразным, но более всего зависит от рассказываемой МИ истории. Тем не менее, *Shadowrun* тяжело представить без определённых сцен. Неопытному МИ не следует пренебрегать построением сцен по нижеприведённым шаблонам.

Социальная

Общение игровых персонажей с одним или несколькими НИП, такими как заказчики, конкуренты или иные важные для сюжета личности. Чаще всего с этой сцены начинается бег, т.е. встречи бегущих и Джонсона. Обычно там больше отыгрыша роли и внутрипартийных дискуссий чем бросков кубиков. Сцены подобного типа должны включать НИП с которыми будут говорить или иным способом взаимодействовать игровые персонажи. Записи по сцене должны содержать описания этих персонажей, их манеры общения и, возможно, некоторый сценарий диалога. МИ должен указать достаточно особенностей для поддержания комфортного и последовательного отыгрыша НИП.

Расследовательная

Если игроки хотят получить некую информацию, в дело вступают такие сцены. Данные могут быть получены благодаря социальным взаимодействиям, обычно с контактами, хотя они менее социальны чем предусмотренные социальными сценами. Также сюда относится разведка или обследование местности различными способами. В простейшем случае требуется просто обойти открытые для широкой публики площадки, в иных случаях необходимо скрытое проникновение одного или нескольких игроков. Местность может быть осмотрена персонажем с подходящими физическими возможностями, просканирована летающими дронами, прощупана в Матрице или магическими способами. Иногда нужную информацию можно добыть поиском или взломом Матрицы.

Но главное, все расследовательные сцены существуют для передачи игрокам важной информации. В заметках вам необходимо указать эту информацию. Как и с остальными сценами метод подачи должен вовлекать игрока реагируя на его действия. Когда это возможно информацию желательно дать получить различными способами. Например, МИ отмечает, что персонажам необходимо получить планы здания. Варианты: физическая разведка здания, загрузка публичных записей, взлом системы безопасности, астральная разведка, подкуп (или шантаж) работников здания. Однако, при использовании любой тактики игроки получат одинаковую информацию.

Экшн

Цель таких сцен очевидна — создание напряженности и ускорение событий. Экшн-сцена должна сопровождаться элементом опасности, риска или потери персонажа. Экшн-сцены могут принимать различные формы: от дикой потасовки с использованием пушек и заклинаний, до погони, или момента критического напряжения, когда планы игроков или противников входят в эндшпиль.

Экшн-сцены, в основном, разрешаются бросками кубиков и игровой механикой. На этом пути можно погрязнуть в правилах и потерять темп игры. В попытке избежать этого МИ рекомендуется указать в своих заметках основные используемые механики или проставить ссылки на номера страниц.

Построение сюжета с кульминации

Как уже говорилось ранее, сцена выстраивается вокруг одного или нескольких важных для бега в целом моментов. А построение общего сюжета приключения производится путём последовательного проведения нескольких сцен. Планирование сюжета приключения начинается с зацепки (стр. 362). Часто, хотя и не всегда, зацепка становится кульминацией приключения. А ещё она может стать отправной точкой планирования приключения. Сама имея начать создавать сюжет с развязки может показаться парадоксальной, зато гарантирован правильный подход к самой красивой части. Для начала МИ необходимо выписать сцену вокруг зацепки (часто кульминации) бега, чем бы она ни была. На данном этапе МИ не следует заморачиваться конкретикой сцены, лучше сконцентрироваться на динамике и красоте. Эта сцена станет самым запоминающимся моментом бега, так что не следует экономить эмоции игроков.

После этого, МИ следует продумать, какие сцены могут привести к такому финалу? Как персонажи докатились до такого? Как они попали в точку кульминации? Что делают персонажи и их противники? Ответы на эти вопросы помогут создать промежуточные сцены. После создания одной сцены МИ следует сосредоточится на следующей, более ранней, сцене и так до самого конца планирования и начала приключения. По завершении сего процесса у МИ должен появиться ряд сцен описывающих сюжет от начала (обычно встречи с Джонсоном) до конца (обычно завершения бега и получения денег).

Как уже упоминалось ранее, методов планирования сюжета столько же сколько и МИ, и не следует воспринимать вышепредставленный вариант как единственно возможный. Так МИ может понравиться создавать общую канву сюжета и нанизывать на неё отдельные эпизоды. В таком случае будет не лишним сделать некоторые, наиболее важные, заметки о каждой сцене. Так МИ получит «скелет» сюжета бега, а затем уже начнёт набивать каждую сцену «мясом».

Переходы

При написании сцен МИ не следует забывать о сохранении их свободы и модульности. В дополнение к содержанию и обстоятельствам каждой сцены МИ должен ещё сформулировать главную идею (или несколько таковых), это облегчит *переходы* между сценами. Условия перехода определяют, как и когда персонажи перемещаются между сценами. Какой триггер завершит одну сцену и запустит следующую? Когда завершится встреча? Когда персонажи получат необходимую информацию или оборудование? Когда персонажи победят противников? Когда вмешается и спутает все планы третья сторона? Также как и детали сцены, конкретику переходов не следует делать очень жёсткой, ведь её придётся адаптировать к действиям игроков.

Для поддержания правдоподобности сюжета и создания у игроков ощущения контроля, МИ следует избегать принудительного или чересчур конкретного перехода. Пусть игроки сами сделают свою выбор и сами станут двигателями сюжета. Такой подход может зарубить запланированный МИ красивый переход от одной сцены к другой, так что МИ придётся импровизировать, например быстро придумать небольшую (или наоборот) сцену позволяющую продвинуть сюжет дальше. Кроме того может потребоваться, для отображения действий персонажей, изменить следующую сцену. Цель всего этого переполоха заключается в создании красивой и весёлой игры, учитывающей принимаемые игроками решения, и МИ следует учитывать действия игроков, даже в ущерб собственному сюжету.

Написание сюжета

Также как и хороший персонаж, хороший сюжет нуждается в предыстории. МИ нужно создать фон, вписывающий историю в контекст игрового мира в целом. Если МИ попадает в творческий штиль и не знает как добраться до следующей сюжетной сцены, именно фон может придать творческое ускорение и дать новые идеи о вписывании решений игроков в общий сюжет бега.

Противники

Помимо создания сюжета или истории для игроков важной частью проработки бега является создание достойного противника. Если победы и достижения достигаются без преодоления препятствий, они ничего не стоят, что особенно важно в *Shadowrun*, ведь борьба является его центральной темой. МИ должен чётко осознавать нужную степень сложности бега. Насколько тяжело будет игрокам достичь желаемой цели? Сколько времени и ресурсов должны потратить игроки во время выполнения (или даже попытки такового) своих задач? Стоит ли усложнить бег в конкретной области: прямого боя, финансового истощения, социальных соревнований (заключения союзов) или интеллектуальной войны (когда требуется перехитрить противника)? Природа противника напрямую связана со всем сюжетом бега и должна иметь смысл в конкретной ситуации. Ниже представлены некоторые вполне конкретные вещи, нужные при создании противников.

Соответствие

Большую часть времени противник должен соответствовать мастерству и силе игроков. Хотя иногда интересно и уместно использовать слабых противников, игрокам быстро наскучит побеждать злодеев без малейшего риска. Обратное также верно — очевидная непобедимость врагов может быть очень драматичной если используется изредка, но при регулярном применении быстро отвратит игроков от игры в которой они постоянно проигрывают. Таким образом оптимально противник должен соответствовать (или несколько превосходить) умению и возможностям игроков (хотя в случае значительно количественного перевеса может и уступать). Из этого вытекает, что умения и экипировка НИП должны примерно соответствовать имеющимся у персонажей, если, конечно, это вписывается в историю. Матричные системы должны иметь рейтинг примерно равный рейтингу деки, использующейся для взлома, а противник-маг должен обладать примерено тем же набором заклинаний и рейтингом атрибута Магия что и ПИ-маг. Враги-боевики должны иметь схожие аугментации что и персонаж-уличный самурай, или несколько превосходить количеством. Конечным результатом такого подхода должно быть создание игрокам интересного вызова, при этом не доводя дело до спирали смерти.

В добавок к уровню противника следует помнить и о соответствии вида проблемы экипировке персонажей. Если в группе нет мага, то магический противник становится очень сложным. Если группа не имеет декера, то обхитрить электронную охрану станет почти невозможно. Что будет делать группа заточенная на скрытность когда против них выйдет грубая сила? Как справится с социальной ситуацией вооружённая до зубов группа головорезов? В большей части ситуаций удерживайте проблемы в тех рамках, в которых группа способна действовать.

Равные возможности

Обычно группа персонажей в Shadowrun формируется из архетипов: уличный самурай, лицо, маг, хакер. При создании противников и общих проблем бега МИ не следует забывать о специализациях имеющихся персонажей. Так решения проблем должно подразумевать использование имеющихся у персонажей умений. Если у нас есть заточенный на бой уличный самурай, то как минимум в одной сцене группа ввязывается в драку. Если в группе есть лицо — то социальные взаимодействия и правильные контакты должны играть важную роль. Если присутствует маг, то должна быть и проблема для решения которой необходим именно Пробуждённый. А если есть декер — то дай ему компьютер на растерзание. Таким образом ни один игрок не почувствует себя обделённым, бесполезным для группы и не имеющим возможности проявить себя.

Лёгкий доступ к статистике

Во время планирования бега МИ следует потратить некоторое время и облегчить доступ к нужным статистическим данным и правилам которые, по его мнению, окажутся полезны во время бега. Статистика важных НИП должна быть указана в сценарии бега, особенно если НИП участвуют в бою. Если в систему может влезть декер, она должна быть описана и конкретизирована. Если часть истории использует не самые часто используемые аспекты правил, такие как, зачарование или прорыв преград, они должны быть скопированы (или конспектно изложены) в заметки МИ или, в крайнем случае, там должны быть указания на страницу в рулбуке. В таком случае МИ не придётся штудировать шестисотстраничную книгу в разгар перестрелки. Ради максимально гладкого повествования все правила должны быть под рукой.

Поиск противоречий в сюжете

Всё распланировано? Отлично. А теперь нужно убедиться, что сюжет не имеет противоречий. При написании сюжета с кульминации движения сюжета и переходы кажутся естественными в контексте развития сюжета, ведь известно какая сцена будет после этой. Однако, при движении от начальной сцены, переход далее по сюжету может показаться неестественным, а то и нелогичным, ведь учитывается только то, что было в предыдущих сценах и имеющаяся на данное время информация. Например, сцена может быть сосредоточена на встрече ПИ с ключевым НИП или визите в важную локацию, но МИ может забыть том, знают ли игроки о важности этого человека или места, и в результате у игроков просто не будет логичной причины следовать сюжету.

Ради уклонения от подобных логических дыр в сюжете МИ должен прочитать свои заметки в том порядке в котором будут отыгрываться сцены и убедиться, что сюжет не распадается на отдельные, ничем не связанные, эпизоды, а переходы между сценами логичны и учитывают предыдущие события. Дополнительные примечания помогут сделать сюжет и переходы более осмысленными и логичными, например давая игрокам дополнительные подсказки или обращая внимание на ключевых НИП, упоминая их в начале сюжета. Во время придумывания этих подсказок МИ следует подумать об альтернативных вариантах — игроки могут изменить направление сюжета, следовательно, МИ потребуется изменить и сам сюжет.

Игровые примочки

На данный момент сюжет создан и готов к бегу. Тем не менее, МИ может приложить дополнительные усилия для проведения более запоминающейся и сосредоточенной на отыгрыше роли сессии.

Раздаточные материалы

Служат для сосредоточения внимания игроков. Легче всего выполнить раздаточные материалы в виде внутриигрового документа, имеющего некое значение для игроков. Это может быть: новости о недавнем событии (-ях), рекламные листовки продукта или компании, важных для сюжета, украденные корпоративный файл, ветка постов ДжекПоинта или дневник жертвы трагедии. Материалы должны быть переданы игрокам в тот момент, когда их появление на сцене целесообразно — в начале, в середине (когда персонажи получили доступ к документам) или в конце, для использования в качестве части эпилога. В любом случае раздаточные материалы будут служить для погружения игроков в сюжет и сделать игровой мир более реальным.

Карты

Могут быть полезны карты ключевых локаций. Если важным или кульминационным местом бега является, например, корпоративный офис в который нужно ворваться, то карта этого помещения является почти обязательной. Имея такой документ МИ будет куда проще учитывать особенности местности и избегать путаницы и разочарования игроков. Карта может не отображать всех подробностей, более того некоторые важные вещи имеет смысл временно скрывать от игроков, но должна показывать общую структуру и очевидные особенности локации. Если МИ особо опытен или амбициозен, он может создать карты полностью самостоятельно, но это не обязательно. Опубликованные приключения *Shadowrun* часто включают одну или несколько карт, их можно приспособить и под ваш бег, также наборы Городских карт Разрастания легко приспособить под любой выбранный МИ город. Кроме того карты мест реального мира, таких как здания, офисы и фабрики, можно получить через Интернет и купить в магазинах. Кроме того, многие города и локации *Shadowrun* основаны на реальных городах и местах, так что пригодятся и ГуглКарты.

Реквизит

Может добавить новое измерение игровому столу. Объекты реального мира могут представлять игровые объекты, такие как кредстики, дата-чипы или даже оружие (но использовать настоящее оружие — не лучшая идея). Использование физического предмета, который игроки могут держать и исследовать, может неплохо сконцентрировать на нём внимание. МИ может даже использовать перемещения такого предмета в игровых целях, например, если игрок держит предмет в руке, то этот предмет держит и персонаж.

Музыка

Очень мощный инструмент управления эмоциями. А главное, чтобы работать ей нет нужды быть очевидной или открытой частью игры. Немного фоновой музыки может задать эмоциональный тон всей сцены. Выбрав подходящую композицию (или несколько) МИ может добавить напряжённости, несерьёзности, печали, величавости или почти любой другой тональности игре. Если МИ желает использовать музыку, он может отметить подходящие треки в заметках о сцене. Также музыка может быть более явной, хотя в таком виде её нужно использовать осторожно, дабы не отвлекать от игры. Однако, если музыка является неотъемлемой частью сцены, например в клубе или на концерте, МИ может выдвинуть музыку на первый план. Ведя повествование различными методами Ми сделает игроков более сосредоточенными на отыгрыше роли.

Шаблоны бега

Хотя конкретные детали будут существенно меняться, большая часть бегов укладывается в несколько шаблонов, описывающихся ниже. МИ может сделать классический бег жёстко следуя шаблону или использовать его в качестве отправной точки и адаптировать детали к своей оригинальной задумке.

Датастил

Бегущим необходимо добыть важную для нанимателя информацию. Она может существовать в электронном виде, требуя доступа через Матрицу. Или же информация может быть записана на некий носитель, например передовые технологии или схемы прототипа. Основной целью Датастила является кража данных и передача их нанимателю. Большинство сложностей бега заключается в обходе различных защит данных. Защита данных может быть сильной и очевидной, например надёжно защищённый корпоративный офис набитый охранниками и хакерами-безопасниками. Кроме того,

данные могут быть защищены секретностью, в таком случае основная сложность заключается именно в поиске этой информации. Искомые данные могут перемещаться, заставляя бегущих устраивать на них настоящую охоту.

Убийство или разрушение

Необходимо устранить одну или несколько целей либо нанести непоправимые повреждения определённому предмету или объекту. Заказ на убийство может создать интересную дилемму в группе где один или несколько бегущих не готовы к «мокрухе». Очевидно, что основная трудность в убийстве заключена именно в убийстве. Наниматель может указать время или способ устранения цели. Цель может позаботиться о собственной безопасности и обзавестись охраной, что усложняет задачу. Также она может быть знаменитостью, постоянно окружённой СМИ и фанатами, а в таких условия тяжело сделать дело без огласки. Если цель не устранёна с первой попытки, задача ещё больше осложниться, ведь мишень явно усилит собственную защиту и бегущим предстоит иметь дело с органами правопорядка, личной охраной или работниками скорой. В таких условия бегущим возможно придётся предпринять ещё одну попытку, скорее всего в незнакомых условиях, например в больнице. Также центром истории может стать попытка бегущих избежать возмездия после устранения цели.

Разрушение схожа с убийством, но целью является уже неживой предмет. Очевидно, что центром бега является уничтожение предмета в зависимости от его природы, которая определяет что должны сделать бегущие и как они будут это делать. Осложнения, в сущности, такие же как и при убийстве: охрана, малодоступность или сложность собственно разрушения. Если при первой попытке бегущие облажались или стормозили, охрана может быть усилена.

Извлечение или заброска

Вытащить цель из локации или организации либо, наоборот, размещение её внутри. При извлечении наниматель может желать взять цель на работу, снизить производительность организации противника или добивается других целей. Раскрытие целей нанимателя может стать интересной побочной миссией. Первая преграда на пути к деньгам заключена в системах защиты цели. Охрана может быть очевидной и мощной, скрытной или мобильной (или их комбинацией). Извлечение осложняется самой природой цели — живым существом. Захват и транспортировка живой цели куда тяжелее перевозки неодушевлённого предмета или живого, но не разумного. Извлечение может быть добровольным, если цель сама желает пойти с бегущими, но нет согласия текущего работодателя. Куда сложнее (и веселее) ситуации, когда цель сопротивляется и бегущим необходимо принудить или заставить цель пойти с ними. Такие цели могут использовать любую возможность сбежать и вернуться к уже-почти-бывшему работодателю или сообщить о похищении властям. Второй преградой является перевозка груза. Цель и адрес доставки могут находится в совсем другом городе (это было бы слишком просто). Транспортировка цели на значительно расстояние будет очень интересным (и увлекательным) вызовом.

При заброске необходима обратная процедура. Бегущим необходимо забросить некого субъект, обычно шпиона, в определённую точку или организацию. Заброска может заключаться и в сокрытии субъекта. Многие параметры и сложности извлечения характерны и для заброски, но скрытность куда более важна, ведь противник не должен узнать о самом факте операции иначе всё бессмысленно.

Отвлечение

Иногда бегущие ходят не сами по себе, а исполняют часть более масштабного плана. Для особо сложных или важных задач наниматель может нанять бегущих для отвлечения внимания или создания ложного следа, а основная цель достигается другой группой. Отвлечение может требовать совершения различных действий. Бегущих могут отправить за важными данными (ака, Датастил) или персоной (ака, Извлечение). Возможно потребуется подбросить улику или инсценировать нечто. Иногда задачей может стать устроение большой заварушки, на которую сбежится вся охрана. Однако, методы определяются нанимателем. Осложнения: бегущие могут не знать, что они лишь отвлекающий манёвр, а могут считать свою задачу настоящей и только потом узнать правду.

Защита

В беге такого рода, бегущим предстоит защищать цель, которая, на взгляд нанимателя, может стать жертвой кражи или уничтожения. Цели могут быть различны: локация, которую нужно защитить от вторжения или повреждения, предмет или данные, находящиеся в определённой точке или на определённом устройстве или персона, могущая стать целью извлечения или убийства. От природы цели зависит сложность задачи. Место, объект или человека необходимо защищать по разному, это также накладывает различные

ограничения на методы действия. Цель может двигаться? Хрупкая или чувствительная к воздействия определённого рода? Обладает ли необычными особенностями, вроде хранения в замороженном виде или не выдерживает тепла? Должна ли защиты быть скрытой или нет? Второй главной проблемой является природа противника. Знакомы ли персонажи с противниками? Знают ли они время атаки? Какова стратегия и природа противника? Очевидно, что получаемую игроками информацию следует минимизировать, но МИ может открыть некоторую (не обязательно правдивую) часть вражеских замыслов, это сделает бег более интересным. Внезапное появление противника станет замечательным сюрпризом и дополнительным (и запоминающимся) испытанием. Также возможны дополнительные осложнения, вроде согласия цели на бегство и тогда придётся ещё и контролировать саму цель.

Доставка

Задача проста — доставить груз получателю. Три основных аспекта задачи: что перевозиться, где груз сейчас и где он должен оказаться. Если груз сложный, а местность или маршрут ещё сложнее, то этого может хватить и без собственно противника.

Во-первых, характеристики самого груза. Один предмет или несколько? Большой или маленький? Живой или неодушевлённый? Требует ли особых условий содержания, вроде температуры, срочности или хрупкости? Подготовка к таким особенностям может занять немалую часть бега, особенно если требуется необычное или специализированное оборудование. А если груз — Пробуждённое существо, бегущим придётся не только вести её, но и сдерживать её магические способности. А что если груз радиоактивен? Знают ли бегущие об этом? В общем, специфика груза оказывает немалое влияние на бег.

Далее, МИ должен решить, через какие земли пролегает путь и насколько он долог. Перевозки с одного конца города в другой существенно отличаются от грузоперевозок через горный хребет, пустыню или океан. МИ важно знать, будут ли персонажи использовать собственный транспорт (или найдут таковой) или средства передвижения прилагаются к грузу. Доставка даёт МИ прекрасную возможность показать новые или экзотические локации, или просто вывести игроков из излишне знакомых мест.

Если задача или местность не создают нужных проблем сами по себе, МИ может создать дополнительные. Обычно, это некая третья сторона, желающая захватить (или уничтожить) груз. И это ещё одна возможность для демонстрации игрокам незнакомых противников, способов атаки или условий боя.

Генератор случайного бега

Вы хотите создать бег, но не знаете с чего начать, вы посреди сессии и вам нужна халтура или новое задание, или ваши друзья нагрянули неожиданно и требуют немедленной игры? В таком случае вам могут помочь эти таблицы, пригодные для создания скелета сюжета. По ним можно накидать элементы случайного бега, хотя и не ждите от них глубокого смысла. Также их можно использовать для введения случайных элементов в существующий сюжет.

Тип работы

Что хотят от бегущих? Совершите бросок 1к6 и сверьтесь с таблицей.

Тип работы

Результат 1к6	Тип работы
1	Датастил
2	Убийство или разрушение
3	Извлечение или заброска
4	Отвлечение
5	Защита
6	Доставка

Место встречи

Где произойдёт первая встреча с нанимателем? Совершите бросок 1к6 и сверьтесь с таблицей.

Место встречи

Результат 1к6	Место встречи
1	Бар, клуб или ресторан
2	Склад, док, завод или неиспользуемое помещение
3	Пустоши или городская дыра
4	Движущийся транспорт
5	Матричный хост
6	Астрал

Макгаффины

Самая интересная часть истории; цель бега. Совершите бросок 1к6 и сверьтесь с таблицей.

Макгаффины

Результат 1к6	Макгаффин
1	Ключевой сотрудник
2	Прототип продукта
3	Передовая технология
4	Биоинженерная форма жизни
5	Магически предмет
6	Городское здание, сельский район или инфраструктурный объект

Наниматели

Кто использует бегущих? Совершите бросок 2к6, сложите результаты и сверьтесь с таблицей.

Наниматели

Результат 2к6	Наниматель
2	Секретное общество *(Чёрная Ложа, Нация Людей)*
3	Политическая группа или активисты *(политклуб Гуманистов, Матери Метачеловечества)*
4	Правительство или государственное агентство
5–6	Малая корпорация *(A-уровень или меньше)*
7–8	Мегакорпорация *(AA-уровень или больше)*
9	Криминальный синдикат (*Якудза, Мафия*)
10	Магическая группировка *(Иллюминанты Нового Рассвета)*
11	Частное лицо
12	Экзотическое или мистическое существо *(свободный дух, дракон, ИИ)*

Осложнения

В *Shadowrun* дело никогда не идёт по плану, а вещи всегда не те, какими кажутся. В какой то момент бега это обнаружится. Совершите бросок 1к6 и сверьтесь с таблицей.

Осложнения

Результат 1к6	Осложнение
1	Неожиданно хорошая охрана
2	Вмешательство третьей стороны
3	Цель не то, чем кажется (группе солгали)
4	Работа требует редкого оборудования
5	Цель перемещена или перемещается
6	Наниматель ведёт двойную игру

Неигровые персонажи

НИП являются важнейшим инструментом МИ. Они вдыхают в историю жизнь, а в окружение — правдоподобность, делают игру более интерактивной и интересной для игроков. Будет ли НИП одноразовым или сюжетнообразующим, МИ следует сделать его запоминающимся.

Описание

При описании персонажа разумнее всего начать с базовых параметров: раса, пол и внешний вид. При планировании МИ может просто указать основные параметры НИП или написать краткое его описание, которое читается игрокам при первом знакомстве с персонажем. Для очень простых или одноразовых НИП этого может быть вполне достаточно. Однако, если персонаж играет значительную роль в сюжете или будет постоянным гостем, МИ следует приложить больше усилий.

Чем этот персонаж запомнится? Как он одевается? Есть ли у него особые приметы, вроде татуировок или пирсинга? Есть ли у него кибервэр или иные видимые аугментации? Значимому персонажу МИ должен прописать от одного до трёх физических отличительных особенности. Они будут фиксироваться в сознании игроков и служат для создания запоминающегося образа. Если МИ всё сделает правильно, он сможет ввести НИП в игру после долгого перерыва и воскресить его в памяти игроков буквально кратчайшим описанием («Это Анатолий, толстяк с безвкусными кольцами на всех пальцах»).

Ниже приведёт список отличительных примет пригодный для случайной генерации. Он ни в коем случае не исчерпывающий и ни к чему не обязывает, но может пригодиться при креативом ступоре.

Физические отличия

Результат 1к6	Черта
1	Татуировки, пирсинг или побрякушки
2	Уникальный стиль одежды
3	Уникальная причёска
4	Очевидная или заметная кибернетика
5	Очень большой/маленький вес/рост (для своего метатипа)
6	Аномально чистый/грязный

Личность

Итак, с телом мы закончили, теперь можно приняться за внутренний мир. Как персонаж действует? Как он говорит? Что ему нравится и что ненавистно? Чего он боится? Для простых и одноразовых персонажей вполне достаточно одного простого предложения. Для придания базовому НИП оригинальности можно использовать стереотипные личности. Ведь персонажи игроков не будут контактировать с ним слишком тесно и одномерность не будет бросаться в глаза. Таким образом, определения личности могут быть сведены к «громкий, нервный бормотун», «угрюмый и задумчивый, голос низкий» или «гениальный, но ветреный и рассеянный».

Под личность более значимого НИП желательно отдать короткий абзац, заполненный его причудами и особенностями. В характерах важных персонажей рекомендуется избегать стереотипов и подбавить тонкости и многогранности. Первоначальная основа или идея персонажа может основываться на стереотипе, но МИ следует углубить персонажа, желательно до состояния правдоподобного живого существа. Также будет неплохо создать отличительную черту, товарную марку, по которой игроки вспомнят НИП после долгой разлуки. Может у него особая привычка, стиль речи или манер. Эта привычка также раскроет характер НИП, но она не должна определяет всего.

Черты личности

Результат 1к6	Черта
1	Вспыльчивый
2	Отвлекающийся
3	Расист
4	Постоянно хихикающий
5	Регулярно под кайфом или пьян
6	Кокетливый

Ниже приведён список личных качеств, по которому можно накидать характер НИП. Как и в случае с физическим особенностями список отнюдь не исчерпывающий, но пригодный как отправная точка воображения.

Предыстория

Полезна для создания целостного персонажа. Предыстория включает краткую биографию персонажа, сформировавшую его характер, а также подробное описание его текущего положения. Что персонаж делает в данный момент? Работает на себя или на дядю? Есть ли у него друзья, единомышленники, родственники, любимые, враги? Большая часть этой информации никогда не будет использована в игре, но когда потребуется просчитать реакцию персонажа на внезапное изменение ситуации может пригодиться. Предыстория может дать зацепки для будущих бегов или для создания импровизированной сюжетной линии.

Мотивы

Тело и личность определяют способы действий персонажа, но методы и планы зависят от его целей. Определение мотивов персонажа выходит за рамки простого разделения на врагов и друзей игровых персонажей. Шестой Мир полон людей и групп влияния чьи цели противоречат, дублируют или просто диаметрально противоположны друг-другу. Кроме того мотивы персонажа, будь он противником или союзником, имеют привычку изменяться со временем. Создав полный набор целей и мотивов персонажа МИ сможет сделать НИП куда более правдоподобным и реалистичным. Кроме того, когда игроки выкинут нечто, не планировавшееся МИ (а это обязательно произойдёт) хорошо прописанные мотивы и планы НИП помогут МИ продолжать игру и сохранить целостность персонажа.

Например, МИ разработал безжалостного корпоративного исполнителя, спланировавшего разрушение природного заповедника ради собственного карьерного роста. Персонаж создавался как сильный и амбициозный злодей, против которого должны были выступить ИП. Однако, во время игры ИП не стали сочувствовать пострадавшим от корпоративной экспансии, а вот намечающаяся (конечно, только у союзников корпорации) прибыль сильно их заинтересовала. Поскольку у злодея не была прописана возможность стать союзником, у МИ нет проработанных сценариев на сей счёт, но зато есть толковый психологический портрет и план действий, которые можно использовать как основу совсем другой истории.

Определение мотивов основывается на ответе на два вопроса: «*Что хочет персонаж?*» и «*Почему он этого хочет?*».

Зачастую ответ на первый вопрос лежит в основе бега или даже кампании. Должна быть как минимум одна группа или персонажа лежащие в центре истории. Также рекомендуется ввести её в конфликт с другой группой (например ПИ). Для начала можно просто создать нескольких персонажей у которых одна цель. Однако, если сюжеты неоднократно концентрируются на персонажах с определённой целью, они могут стать повторяющимися и предсказуемыми. МИ может создать и более интересные системы создания сюжета, например, создавая персонажей с мотивами смежными с основным сюжетом, но не являющимися частью основного конфликта. Такие персонажи могут конфликтовать с основными сторонами, сотрудничать с ними или просто наблюдать. Так можно создать интересные и разнообразные возможности, открыть перед игроками неожиданные варианты действий и сделать историю более насыщенной и разносторонней. Например, главным сюжетом бега (или серии бегов) может быть попытка остановить скупку и снос корпорацией дешёвого жилья. В такой истории третьей стороной может стать мощный преступный синдикат, действующий в данном районе. Его цель очевидна — продолжать зарабатывать своими тёмными делишками, но как повлияют на них корпоративные планы? Смогут ли ПИ убедить лидеров преступной группировки в том, что корпорация отберёт их доходы или же корпоративный менеджер заключит с ними сделку — невмешательство (а то и помощь) в обмен на отвлечение властей? Глава местного криминального синдиката может войти в историю по разному. Также в игру может вмешается другой персонажа — местный политик которому пора переизбираться. Возьмёт ли он деньги корпорации в обмен на помощь? Могут ли игроки, заручившись поддержкой жителей, надавить на него и заставить сотрудничать? Можно и смешать — ключевым моментом избирательной кампании станет борьба с местным преступным синдикатом. Это создаст конфликт между синдикатом и политиком, но может игроки смогут использовать его и получить помощь синдиката или политика (а то и сразу обоих!). Кроме того, свою игру могут вести и подчинённые лидеров этих организаций. Каждый политик или мафиози может иметь несколько помощников, ассистентов, корешей и шестёрок, каждая из которых может иметь собственные планы и замыслы частично (или полностью) отличатся от планов босса. Можно создать насыщенную и многогранную историю просто качественно определив мотивы персонажей.

Ответ на второй вопрос столь же, если не более, важен чем на первый. Почему персонаж хочет того, что он хочет? У нескольких персонажей может быть одна цель,но разные причины её достижения, и это может

Пример

МИ Том пишет сюжет о месте магической силы в пустошах бывшей Канады, а теперь части Государств Коренных Американцев. Это место священно для племенных старейшин и шаманов, и на нём проходят ежегодные фестивали огромной важности. Местное племя пользуется уважением среди своих соседей, причем важность места играет не последнюю роль. Племя зарабатывает некоторые деньги ручным сбором телсем и фоков, которыми торгует с контрабандистами. Культурная самобытность племени настолько переплелась с местом силы, что большинство членом племени готовы умереть ради безопасности священной земли. Но в последнее время землёй заинтересовались две другие группы.

Аргел Хумиан, могущественный сотрудник Фонда Атлантиды, узнал о месте изучая древние тексты в поиске потерянной магии. Исследования Аргела указывают на то, что силы земли подпитывает скрытый от глаз туземцев мощный артефакт. Аргел хочет получить доступ к земле и провести раскопки, прикрываясь ресурсами ФА. Ему хорошо известно, что раскопки и удаление артефакта убьёт важность места для местных жителей. Аргел готов сильно надавить на туземцев, скорее всего незаконными, а лучше косвенными, способами. Аргел предпочитает действовать скрытно, но не погнушается грязной работы. В его распоряжении значительные ресурсы ФА, в том числе несколько высококвалифицированных агентов, а также различное экзотическое магическое оборудование и твари. Однако, Аргел знает, что имидж Фонда Атлантиды не должен быть запятнан, и, хотя местность глухая, открытое доказанное преступление уничтожит его карьеру. А её он ценит, так что постарается получить артефакт не привлекая к нему излишнее внимание. Если по тихому не получится, он попробует свалить вину на других.

Гороу Хакари, безжалостный исполнитель Инсайт Ресорсес, компании связанной с КТМ, занимается сбором магических реагентов. КТМ узнала о природном месте силы и послала Гороу организовать там добывающую факторию. Гороу ветеран добывающих операций КТМ и не испытывает уважения к Коренным Американца или их устаревшим традициям. Ему была поставлена задача проверти прибыльную операцию и именно это он намерен сделать. КТМ утвердила бюджет проекта и он должен окупиться. Гороу человек упорный и непреклонный, предпочитающий упорное давление и тактику сильной руки, приведшую его к успеху в Цимишианском Протекторате. На практике давление может выражаться в виде правительственного давления, шантаже, запугивании и подстраивании нападения на собственные территории, после чего ответный удар будет вполне законен. После устранения местных Гороу планирует собирать максимальное количество магического сырья пока добыча будет окупаться. Он знает, что такие методы неизбежно разрушат магию земли, но не заботится об этом. Начальство Гороу требует быстрой прибыли. Хотя Гороу готов на всё, целью операции является извлечение выгоды, так что, бюджет будет растягиваться только до определённого предела, когда операция перестанет приносить прибыль — она будет свёрнута.

значительно повлиять на роль персонажа. При переопределении причин МИ будет генерировать информацию, которую можно использовать в последующих сюжетах или для импровизации, когда игроки пойдут в совершенно непредусмотренном направлении. Да и действия персонажа будут куда более осмысленными если будут делаться ради конкретных целей. По мере прохождения сюжета и движения истории действия НИП должны быть логичны. Это не значит, что причины должны быть известны, но они должны быть. Кроме того, причины определяют действия персонажа когда цель будет достигнута. Однако, МИ следует обдумать, как персонаж будет действовать если достижения цели станет невозможным, что он предпримет и какие ресурсы использует ради достижения своей цели и в какой момент он откажется от своих замыслов и будет идти дальше. Эти наработки пригодятся при создании новых сюжетов. И наконец, мотивы персонажа ценны при включении этого персонажа в последующее приключение, в котором он может иметь новую цель, но мотивы, обычно, прежние.

Статистики

Как закончите с «флафом» (описанием, личностью и мотивами) НИП придёт время переходить к его игровой статистике: всем значимым атрибутам, умениям и экипировке. Для её создания есть несколько подходов.

Полный билд

Создание НИП как ИП, т.е. МИ создаёт игровые характеристики НИП как если бы создавал игрового персонажа, по обычным правилам. МИ даёт НИП дополнительную карму и деньги на основе пережитого НИП и имеющихся у него ресурсов. Карма тратится на улучшение умений и атрибутов по правила игровых персонажей, а деньги идут на приобретение экипировки (хотя, если МИ не хочется совершать броски — он может этого не делать). Процесс это трудоёмкий, но полученная статистика получится сбалансированной с ИП, а МИ сохранит контроль над деталями. Однако, стоит учитывать также требуемое на это время, так что такой способ стоит зарезервировать для наиболее важных НИП, а также постоянных гостей на сцене.

Сюжетный билд

МИ даёт персонажу те умения, атрибуты и экипировку, которые нужны для его места в сюжете. Правила регулируют только абсолютные максимумы (персонаж не должен получить характеристики превышающие максимально возможные для игры). МИ просто смотрит функции персонажа и даёт то, что ему нужно для их выполнения. Если НИП — элитный корпоративный спецагент, то он должен быть отлично обучен и экипирован. Если НИП — успешный корпоративный рейдер и менеджер, то он должен быть умел и богат, но по части оружия и боевых способностей не слишком крут. Этот метод даёт возможность создать полную игровую статистику довольно быстро, а потому, скорее всего, будет использоваться чаще всего. Есть риск создать несбалансированного персонажа, но если это подходит для истории, то почему бы и нет.

Импровизированный билд

МИ создаёт персонажа прямо во время приключения, не используя заготовки, т.е. в условиях ограниченного времени на подготовку. В таком случае МИ просто решает, насколько силён или умён НИП *при сравнении с ПИ* и описывает это в корректировке, т.е. цифре, положительной или отрицательной. Отрицательное число означает меньшую силу, а положительное — большую. У МИ должно быть общее, грубое представление о возможностях НИП. Он умелый боец, талантливый маг, грамотный технарь или изворотливый социальщик? Затем МИ находит ПИ сходного профиля и предполагает, что НИП имеет аналогичные значения умений и атрибутов, плюс/минус вышеприсвоенное число. Для некоторого разнообразия МИ стоит

дать НИП несколько дополнительных умений, сил или примочек, дабы не получилось схватки со злым клоном, но в целом НИП может быть эквивалентом. Если игроки не подглядят в записи МИ, они могут и не заметить импровизации.

Пример

Тому необходимо быстро собрать бой против отряда корпоративной безопасности. Он решает, что магического усиления у отряда охраны нет, и состоит он исключительно из вооружённых огнестрелом громил, уступающих качеством МИ, так что получают корректировку -1. Том залезает в чарлист уличного самурая и обнаруживает там Автоматы 5 и Ловкость 5, Таким образом при броске за охранников Том использует 9 кубиков (10 - 1).

Отыгрыш НИП

После описания характера и игровой статистики НИП он готов внести свой вклад в историю. У НИП может быть отличное описание внешности, богатый и запутанный внутренний мир, интересная история, сложная мотивация и идеально отлаженная статистика, но если МИ плохо его отыгрывает — всё это бесполезно. Для успешного использования НИП следует учитывать несколько факторов.

Знай его задачу

Первое что МИ всегда следует помнить о НИП — его задача в истории. Что этот персонаж должен делать, чему он должен поспособствовать, на что он влияет и как это сказывается на сюжете? Должен ли он помочь игрокам в критичной ситуации? Появляется ли он ради схватки с ними? Является ли НИП центральным аспектом истории или действует на заднем плане, появляясь ради одной антуражной сцены? Отталкиваясь от роли персонажа в истории МИ получит представление о методе его использования во время сцены и как придерживаться верного курса. Персонажи второго плана не обязаны иметь подробнейшее описание, но развития более важных требуется приложить больше усилий.

Фокусируйся на игроках

Звёзды истории — персонажи игроков. Игра всегда должна вращаться вокруг них. МИ слишком легко сконцентрировать внимание на особо важном и интересном НИП (по крайней мере на взгляд МИ). В стремлении продемонстрировать и использовать своего любимца МИ может затереть ИП на задний план, а этого следует избегать. В определённые моменты история может сконцентрироваться на НИП, когда например, ИП не могут выполнить определённое действие, но фокус истории должен вскоре вернуться на игровых персонажей. Именно они должны двигать историю вперёд.

Также следует избегать «кукольного театра» - общения НИП с НИП. Весьма сомнительно, что игроки благосклонно воспримут длительные переговоры МИ с самим собой. Если такой ситуации не избежать, МИ следует найти способ ввести в беседу игроков, например задавая им вопросы от имени НИП.

Отпусти его

В истории неизбежно наступит момент, когда персонаж перестанет быть её частью. НИП может помочь игрокам, игроки могут пойти в другом направлении или НИП может быть серьёзно ранен или убит. В любом случае МИ должен быть готов отпустить НИП. Мало что быстрее убивает игру чем МИ запихивающий своего любимого персонажа в каждую сцену, особенно там, где он совершенно не нужен, в таком случае игроки быстро возненавидят НИП и разочаруются в игре. В ролевой игре, особенно столь богатой НИП как *Shadowrun*, МИ может отыгрывать массу самых разнообразных НИП, хотя это может выглядеть не так удобно как самый любимый персонаж мастера, так получатся разнообразнее и интереснее.

Такой подход становится ещё более важным, когда дело доходит до противников игровых персонажей — злодеев. Если броски кубиков и правила позволяют победить (или убить) противника, то **пусть игроки насладятся победой**. Ничто не убивает игру надёжнее чем утверждение МИ что «Барон фон Засранец» в очередной раз выжил и отнял у игроков законную победу. Результаты бросков кубиков обязательно создадут полосы удачи и провалов у обеих сторон. Иногда это может привести к тому, что главный злодей, припасённый МИ на последний бой, откинет копыта ещё при первой встрече. Такова игра и МИ должен ухитриться адаптировать сюжет, для этого служит множество способов, часть из которых изложена в разделе **Обуздание Случайностей** (стр. 377). В конце концов, поражение злодея было предопределено.

Управление игрой

После всех приготовлений пришло время приступить к собственно игре. И тут на МИ набрасывается совершенно другая свора проблем.

Бегущие в тенях трёх миров

Shadowrun уникален тем, что действие здесь может происходить в трёх различных мирах: физическом, астральном и матричном. В них совершенно различные локации, а наборы возможных действий и способностей взаимоисключающие. Хотя это обеспечивает невероятно разнообразный фон для игры, МИ получает ещё один набор проблем.

Во-первых, МИ должен знать, что каждый из трёх миров живёт по своим законам и мало пересекается с другим, так что можно сконцентрировавшись на описании одного, задвинуть другие, в которых живут другие игровые персонажи. Во-вторых, игровые правила каждого мира самобытны, разнообразны и довольно сильно загружают МИ. Особо умелый или энергичный МИ может выучить их все и взять их трактовку на себя, но это не обязательно и для МИ-новичков в *Shadowrun* довольно пугающ. МИ обязан точно знать основные, работающие в каждом мире, правила, но толкование особо хитрых аспектов конкретной ситуации можно отдать на откуп наиболее осведомлённому игроку. По мере получения опыта МИ стоит всё же выучить все правила. Однако, МИ необходимо как минимум тезисно помнить в всех возможностях каждого из миров, что довольно сложно, но необходимо при создании проблем бега и регулировки сложности на лету.

Экранное время

Каждый игрок считает, что его персонаж чем нибудь да интересен. У каждого ИП есть аспект, который игрок находит интересным и хочет исследовать его во время игровой сессии: личность, умения, манера взаимодействия с окружающими и так далее. Когда игрок приносит лист своего персонажа МИ необходимо дать игроку возможность проявить его. Игрок не имеющий возможности отыграть своего персонажа быстро заскучает, разочаруется или и то и другое. Он не получит удовольствия.

МИ должен постоянно знать, сколько «*экранного времени*» было отведено каждому игроку. В данном случае «экранное время» это длительность ситуаций когда конкретный ИП находится в центре внимания. Обратите внимание, «экранное время» измеряется реальным временем игровой сессии, а не внутригровым; игроку неважно, что его персонаж творил историю 5 дней, куда важнее что во время сессии он реально действовал только 5 минут реального мира. МИ должен стремиться к тому, что каждому игроку будет отведено равное время. Когда игрок чувствует, что ему дано время для реализации своих задумок, то проявляет куда больше инициативы. В зависимости от динамики группы меняется сложность балансировки «экранного времени». Сей процесс можно разбить на следующие этапы.

Умения персонажа

Во-первых, МИ должен чётко ориентироваться в умениях задействованных в сессии персонажей. Ориентированы ли они на скрытность? Монстры боя, мастера мечи и пистолета? Заточен ли маг на метание файерболов или склонен к более тонким манипуляциям? Пригоден ли декер, гроза хостов, для физического бега? Может ли лицо с удивительным списком контактов принести другую пользу? Если игрок создал персонажа с некой специализацией, то, скорее всего, он желает её использовать. Так что МИ предстоит держать в голове список талантов членов группы. Эта информация никогда не должна уходить на край сознания — во время изменения сюжета на лету она очень важна. Зная умения персонажа МИ сможет дать ему пять минут славы.

Личность игрока

Во-вторых, МИ доложен знать склонности собравшихся за столом. Основное разделение идёт по линии интроверты—экстраверты . Склонен ли игрок настаивать на своём, включатся в разговор и контролировать ситуацию? Или игрок тих, осторожен и склонен поддерживать других? Это важно, поскольку без контроля экстраверты будут доминировать на сессии, а их персонажи сожрут всё экранное время. Различить экстравертов и интровертов достаточно просто, даже если у МИ нет богатого опыта. Идентификация важна поскольку с каждым типом придётся работать по разному. Экстраверт желает получить боле экранного времени для своего персонажа, и будет творить интересные вещи. МИ не должен позволить таким игрокам доминировать всё время, сокращая их сцены или даже не позволяя им

состояться, когда нужно дать высказаться другим игрокам. Интровертов же необходимо втаскивать в фокус внимания. Иногда для этого достаточно просто предложить игроку и попросить действовать. В иных случаях это потребует пересмотра структуры сцены или направления игрока на более конкретный вариант.

Вмешательство

В конечном счёте для балансировки распределения экранного времени МИ придётся вмешаться в игру. Может так случиться, что группа сбалансируется естественным путём и каждый игрок получит равные возможности, но бывает так редко. Чаще всего МИ придётся всё править лично. Настройка начинается на этапе планирования бега, проектирования угроз и написания сцен, всё это подбирается под ИП и их умения (см. **Создание бега**, стр. 362). Однако, МИ часто вынужден корректировать свои планы, поскольку игроки склонны действовать не так как МИ задумал.

Если один игрок тратит слишком много времени на разрешение своих действий, МИ может сделать это за него или поставить сцену/действие на паузу и перейти к другому игроку, возвращаясь к предыдущему позже. Применённое в правильное время «срезание» может дать и другие преимущества, как то ускорение темпа игры, усиление драматизма или погружения в сцену. Если сцена длится дольше чем ожидалось и несколько игроков в ней доминируют, МИ, возможно, стоит сократить, отрегулировать или переместить последующие сцены ради выделения дополнительного времени другим игрокам. В таком случае модульное построение сюжета (см. **Сцены**, стр. 363) сыграет вам на руку. Например, если бой потребовал слишком много времени и выдвинул вперёд боевых персонажей, то в последствии можно вырезать боевые сцены или отрегулировать их так, что персонажи заточенные на скрытность или переговоры станут более востребованы. Если декер отлично проявил себя при сборе информации, то следующая часть головоломки должна оказаться недоступной из Матрицы. Возможно она есть у контакта или находится у враждебной группы, откуда её придётся вырывать силой. Сделайте несколько заметок на будущее (поскольку история не должна провисать) и продолжайте двигать сюжет.

Управление темпом

Ещё одной важной задачей МИ является контроль темпа бега. Создав (или прочитав) сюжет бега МИ должен чётко осознавать точки наибольшей драмы и эмоциональной вовлечённости. МИ должен представлять сколько реального времени потребует прохождение от одного поворота сюжета до следующего и на основании этого регулировать темп игры. Если на не самые интересные вещи тратится слишком много времени, бег станет буксировкой. Если игроки заскучают или станут отвлекаться, пора подстегнуть темп: вырезать сцены, быстро разрешить действия, уменьшить сложность и двигаться дальше. Если захватывающая часть истории ещё не скоро, а игроки уже заскучали, МИ стоит создать импровизированную сцену или изменить порядок событий. Если игроки не проявляют интереса к текущей сцене или событиям, то стоит адаптировать будущие сцены под желания игроков.

Обратное также верно: если игрокам нравится настрой текущей сцены можно убрать подготовленные изменения. Такие моменты редки, не стоит их упускать! Например, если ИП тайно пробрались в здание, и игроки с удовольствием отключали датчики и обходили охрану, то МИ может вырезать сцену тревоги и последующего боя. Если же игрокам понравилась экшн-сцена, вроде погони, то возможно сцену подобного типа стоит ввести досрочно.

Грамотное управление темпом поможет вовлечь игроков в повествование и отрегулировать ход событий.

Управление внезапностями

Военная максима «никакой план сражения не выдерживает прямого столкновения с противником» вполне применима и к бегу (только с игроками вместо противника, хотя...). Это неопровержимый закон ролевой игры и его функционирование не зависит от дотошности и предусмотрительности МИ. Игроки всегда найдут способ нарушить ваши планы, впрочем это скорее плюс. Игроки должны чувствовать свою возможность повлиять на историю и ответственность за свои решения. Тем не менее, МИ от того не легче, ведь разруливать всё придётся ему. Иногда это легче сказать чем сделать.

Адаптация сюжета бега начинается с правильного написания сюжета. Как уже говорилось в разделе Сцены, МИ должен создавать сюжет с оглядкой на возможные изменения. Первым шагом создания сюжета будет определение **ключевых моментов** сюжета, составляющих структуру повествования. Ключевой момент, это момент времени или событие являющееся неотъемлемой частью истории. Если из сюжета исчезнет ключевой момент весь сюжет пойдёт насмарку. Встретились ли ИП с важным

НИП? Получили важнейшие сведения? Захватили предмет? Победили врага? При прохождении ключевого момента история существенно двигается. Если МИ определил ключевые моменты своей истории, ему будет куда легче импровизировать — он будет знать, что нельзя выкидывать ни в коем случае.

А вот остальная часть сюжета может меняться в процесс игры, в зависимости от действий игроков. Действие может происходить в другом месте, персонажи поменяться или исчезнуть, а иные элементы преобразиться до неузнаваемости. Адаптируя сцены МИ должен учитывать два момента. Во-первых, история должна разрешать выборы игроков естественным образом, во-вторых МИ должен рассказывать ту историю которую планировал. МИ должен разрешать любые действия игроков. Если группа решает перейти в другую локацию — они переходят. Если игроки решают убить НИП (и забороли его) — НИП умирает. МИ следует уважать и учитывать выбор игрока. Однако, ключевые моменты сюжета необходимо сохранить. Это и есть адаптация. Если МИ чётко определил ключевые моменты сюжета он должен исхитриться поместить их в новую версию истории, несмотря на изменившуюся ситуацию. Если МИ сделает всё правильно, игроки не поймут, что сюжет пришлось изменить. Для этого у МИ есть три основные стратегии: перемещение, замена и удаление.

Перемещение

Наиболее распространённый метод. Он предполагает **перемещение** ключевого элемента сцены из первоначального расположения в локацию куда собрались ИП. На практике это может вылиться как в простое изменение декораций, так и в замене ключевого персонажа или изменении времени действия. Другой вид перемещения предполагает изменение пути или метода доставки ключевого момента. В целом, перемещения предлагает изменение одного или нескольких элементов оригинальной сцены для отображения решений игроков.

Пример

МИ Томас изначально планировал сцену в любимом ночном клубе ИП, где они услышат пьяного корпоративного учёного, громко хвастающегося новейшими разработками. Это заинтересует ИП, а уж за набегом на лабораторию дело не станет. Но декер группы убедил остальных порвать с традицией и посетить виртуальный клуб.

Ключевой момент, информацию об исследовании, следует сохранить и Томас решает адаптировать сцену перемещая роль поставщика информации. Итак, игроки расслабляются в виртуальном клубе и к декеру подходит его контакт, предлагающий купить интересный слух о новой корпоративной разработке.

Основные моменты сюжета остаются неизменны, меняются только имена собственные и декорации сцены.

Замена

Вторая техника предполагает **смену** ключевого момента сюжета. Он драматичнее перемещения и её рекомендуется использовать в ситуации когда некая часть запланированного сюжета становится непригодной. Такое может произойти когда игроки выкинут нечто не предполагаемое в принципе. Игроки могут решить отправиться в другой город, хотя должны были остаться, или остаться когда планировалось путешествие. Или игроки смогли решить проблему совершенно непредвиденным способом. В случае замены сцены МИ придётся создать новую сцену налету. Ключевой момент сцены остаётся, но МИ нужно придумать способ как заставить его работать в новой сцене. Такой способ адаптации очень требователен к МИ, но может создать незабываемые впечатления у игроков.

Пример

Игроки Томаса проглотили наживку и решили прикарманить результаты корпоративного исследования. Игроки начинают прорабатывать план и тут возникла заминка. Обычно данная группа предпочитает использовать для проникновения на объект комбинацию хакинга и магии, избегая перестрелок, так что Томас просто не проработал альтернативные варианты. Но в данном случае игроки решили порвать ещё одну традицию и придумали сумасшедший план — убедить местную уличную банду устроить бунт и штурмовать корпоративное здание, а самим пробраться под шумок. Ничего подобного Томас не ожидал.

Ключевым моментом является получение группой результатов исследования, а затем продажа краденного. Так что Томас заменяет спланированную сцену скрытного проникновения и быстро создаёт социальную — группа должна завоевать доверие местной банды пройдя её ритуалы посвящения. После чего предстоит учинить бунт.

Удаление

Иногда история идёт так, что МИ может (а иногда и должен, ради целостности сюжета) **удалить** сцену или ключевой момент. Вероятно, это наименее распространённая форма адаптации, но иногда необходимая. Также можно удалить сцену для поддержания темпа повествования.

Пример

Игроки Томаса получили результаты корпоративного исследования. По плану Томаса далее должны были последовать поиски заинтересованного в такой информации покупателя. Планировалось, что сцена потребует больших усилий, поскольку, во-первых, нужно найти достаточно денежного покупателя, а во-вторых не попасться в поле зрения обнесённой корпы. Однако, не успел Томас начать сцену как лицо группы вычитал в своём профиле, что обладает контактом торговцем информацией, со специализацией на ворованной информации. За долю малую торговец найдёт покупателя, а группа останется в тени.

При планировании бега Томас совершенно забыл о этом контакте и теперь не видит существенных, не противоречащих здравому смыслу, причин проводить задуманную сцену поиска покупателя. Таким образом МИ удаляет сцену и проматывает сюжет до сцены встречи с покупателем и обмена информации на деньги.

Проведение сцен

Сцены могут и будут меняться в зависимости от потребностей живой истории. В целом наиболее распространённые сцены можно разделить на три типа: расследование, социальная и экшн. Сцена может включать элементы различных типов. Ниже приведены некоторые советы по проведению различных сцен.

Расследование

Обычно заключается в сборе информации. Причём независимо от методов: физически, электронно или магически. В сценах этого вида игроки часто разделяются на подгруппы или вовсе действую поодиночке, так они наиболее рационально используют свои возможности. Риггер может наблюдать за целью используя дронов, адепт скрытности может проникнуть в охраняемую зону, декер пробьёт по Матрице, лицо

поднимет контакты и разговорит свидетелей. При проведении таких сцен МИ следует обратить особое внимание на время отведённое на разрешение действий каждого игрока (см. **Экранное время**, стр. 376) и попробовать сбалансировать его. В идеале пометки МИ для этой сцены должны содержать только ключевые фрагменты информации которые можно обнаружить, а способы получения их можно не конкретизировать. Такой способ позволяет каждому игроку преуспеть своим способом и почувствовать свою нужность. Если разрешение действий одного игрока занимает слишком много времени МИ может поставить игру на паузу и перейти к разрешению действий другого игрока. Данная техника описана в разделе **Вмешательство** (стр. 377).

Иной распространённой проблемой таких сцен является разочарование игрока. Для МИ, написавшего сюжет и развесившего ружья, ход событий может казаться очевидным, но для игроков всё может оказаться совсем на столь однозначным. Если игрок пытается покинуть колею расследования, которая, на его взгляд, нелогична и неправильна, первой реакцией МИ станет фраза «вы ничего не нашли» и возврат на рельсы. **Это желание следует подавлять**. Если МИ не обрабатывает действия игроков, то игра меняет жанр на пиксельхантинг — игроки пытаются предугадать ход мыслей писавшего сюжет. Подсказка — никому это не нравится. Компьютерная игра в стиле двадцатилетней давности — сплошные «вы не можете это сделать» и «дверь заперта».

При проведении расследовательных сцен МИ рекомендуется руководствоваться следующим правилом: *все способы работают*. То есть каждое действие игроков, неважно, насколько оно предполагалось МИ, должно иметь положительный результат для истории. Если ИП связывается с НИП который ничего не знает по интересующему ИП вопросу, тот должен как минимум сказать «можете попробовать поговорить с %имя персонажа%» или «я не знаю, но можете попробовать поспрашивать в %название локации%». Так игрок получит от МИ верное направление движения. В целом, МИ следует щедро раздавать подсказки и улики, а также не жалеть хлебных крошек показывая игрокам путь к цели.

Социальная

Длительное мирное общение ИП и НИП. При подготовке к сценам такого рода МИ должен убедиться в том, что он имеет чёткое представление о характере всех участвующих в ней НИП, и помнит все их важные особенности и причуды, также желательно отметить их в заметках. Социальная сцена в первую очередь требует отыгрыша, броски кубиков здесь вторичны. Для сцен такого рода лучше держаться в роли как можно дольше. Уникальный голос, акцент или особенности речи сделают НИП более запоминающимся.

В социальных сценах пригодятся раздаточные материалы, помогающие отыгрывать роль. Реквизит может быть связан с конкретным НИП. Изображения персонажей или локаций помогут игрокам сформировать прочную мысленную связь. Музыка поможет создать нужное настроение. Если сцена проходит в шумном ночном клубе, таком как Данте Инферно, есть резон поставить фоном клубняк.

Экшн

Обычно наполнена опасностями и волнениями. Большую часть времени на сцене господствуют кубики и их результаты. Хотя экшн-сцена подразумевает быстрое повествование, особенности игровой механики могут замедлить ход игры. В таком случае МИ может вмешаться.

Во-первых, МИ должен подготовиться к сцене. Любые правила которые потребуются в сцене стоит выписать отдельно или по крайней мере отметить закладками, так не придётся штудировать рулбук. Если в сцене будут господствовать определённые аспекты, например автомобильная погоня, МИ стоит перечитать соответствующий раздел и сохранить его правила в памяти. Статистики задействованных НИП и предметов это также касается. МИ не стоит замедлять игру залезая в справочники посередине разрешения заявки. Разрешение должно быть совершено быстро, а трактовку деталей можно отложить на после сессии. Правила служат созданию истории, а не наоборот.

Во-вторых, МИ и игроки стоит придерживаться принципа «тезисных действий». При подсчёте кубиков, результатов бросков и разрешении действий игроки и МИ могут потерять понимание происходящего на сцене, особенно когда дело не ограничивается одним действием. Тезисные действия помогают группе сосредоточиться на общей ситуации сцены. После прохождения всех кругов игромеханики и получения результата МИ или действовавший игрок должен рассказать группе, что собственно произошло.

И наконец, МИ и группа должны разработать свою собственную систему или структуру разрешения боевых заявок. Это означает набор согласованных процедур для обработки частых моментов боя, таких как броски на инициативу, отслеживание порядка ходов и декларирования действий. Если у каждого участника игры будет твёрдое понимание того, кто, что и когда делает, действия будут разрешать быстрее, а вопросы вида «Сейчас я бросаю инициативу?», «Чей сейчас ход?» и «Что это было?» будут встречаться реже или вовсе исчезнут. Так процедура для боя может заключаться в следующем: МИ заявляет «Инициативу» и игроки совершают свои броски Инициативы и ждут пока спросят их результаты. Затем значения Инициативы записываются на доске или бумаге и становятся видны всем. Затем игроки заявляют действия своих персонажей в соответствии с полученным порядком. Хорошо продуманный порядок действий поможет смягчить громоздкость игромеханики.

Кампании

С точки зрения ролевой игры кампании представляют собой последовательности бегов, неким образом связанных между собой, например сквозными персонажами. Тем не менее, обычно кампания имеет общий сюжет.

Сюжеты кампаний

Сюжет кампании есть история излагающаяся на протяжении нескольких бегов. Методы создания сюжета для кампании и бега в целом схожи. Построение сюжета начинается с зацепки, которая должна быть самым его лучшим элементом, желательно неожиданным и интересным. Кроме того, поскольку в ходе кампании неизбежны проблемы с планированием, логистикой, мотивацией и со всем прочим, так что захватывающая и увлекательная история поможет игрокам не разбежаться. Зацепка должна выражаться не более чем в одной фразе, в которую должна вмещаться центральная идея истории. Иногда зацепка появится в эндшпиле или завершении истории, но это ни сколько не догма.

Затем, МИ должен прописать **завершение** кампании. Как и в случае написания сюжета отдельного бега, создание сюжета с конца гарантирует полноценную, логичную кульминацию всей истории. Вовсе не обязательно точно определять что и как произойдёт, но завершающий кампанию конфликт или событие должно быть недвусмысленно определено. Не зная, чем закончится кампания, МИ может получить «запутавшийся сюжет», который неприятен ему самому и игрокам.

После определения окончание, МИ рекомендуется **работать в обратном направлении**, определяя прошлое, создавая вокруг него сцены и так до самого начала первого бега. В результате МИ получит несколько **сюжетных точек**, складывающихся в историю кампании. Каждой сюжетной точке, вероятно, будет посвящён целый бег, так что халтурить не следует.

Регулировка сюжета

При написании и проведении кампании очень важно учитывать её темп. Также как и при отдельном беге МИ должен контролировать скорость получения игроками сюжетной информации. В отдельном беге это регулируется сценами, но в кампании используются сами беги. Но в целом принципы одинаковы. Когда общая история замирает или замедляется МИ может ускорить события сокращая время до следующей сюжетной точки или устраняя маловажные события, также можно немедленно запустить важный бег, ранее запланированный на более позднюю стадию.

МИ должен решить какой темп подходит для его кампании. Нужен ли бешеный темп в истории про запутанный заговор? А в гонке со временем в попытке предотвратить катастрофу? На основании этого МИ определяет время появления сюжетных поворотов. Затем следует разработать примерную хронологию бегов кампании, это поможет зафиксировать общую канву сюжета.

Пример

1. Сюжетный бег 1
2. Отдельный бег
3. Отдельный бег
4. Сюжетный бег 2
5. Отдельный бег
6. Сюжетный бег 3
7. Отдельный бег
8. Сюжетный бег 4
9. Сюжетный бег 5
10. Сюжетный бег 6

Можно разбавить общий сюжет кампании отдельными, не имеющими отношения к глобальным событиям бегами. Такой метод обычно используют в телевизионных сериалах. Прореживая сюжетные беги одиночными МИ может контролировать прогресс общего сюжета. Для получения большего драматического эффекта МИ может повысить частоту сюжетных бегов ближе к концу кампании. Например, у МИ есть сквозной сюжет для 6 бегов, но в кампании будет 10 бегов.

Не переоценивай себя

Одной из самых распространённых ошибок МИ является создание чрезмерно амбициозной кампании. МИ желает поведать грандиозную историю, на двадцать, тридцать или даже больше приключений. Идея, бесспорно, благая, но на практике, чаще всего, кампания просто не доигрывается. Более простой сюжет, который можно пройти, часто бывает предпочтительней великого, но чьего конца никто не увидит. При планировании кампании учитывай уровень обстоятельности своих игроков, да и о своём терпении не забывай.

Контроль данных

При планировании кампании МИ было бы неплохо продумать способ которым он будет отслеживать изменяющиеся данные. Для получения максимальной отдачи игра должна учитывать сделанный игроками выборы, это позволит поддержать преемственность сюжета. Так что МИ предстоит учитывать изменения в локациях и персонажах, произошедшие события, а также прочие переменные. Эти данные могут быть зафиксированы на бумаге, в чарлистах, на форуме, в специализированной программе или иным работающим способом, однако, такой способ желательно иметь, ведь так проще записывать, отслеживать и вспоминать аспекты кампании. Если положиться на свою память, то ошибки и несоответствия неизбежны, а они смертельны для достоверности сюжета и погружения в игру.

Время кампании и развитие персонажей

Ещё один аспект жаждет внимания МИ — внутриигровое время, а точнее скорость сюжета кампании. От этого зависит темп развития персонажей игроков. Как часто группа будет совершать бег: каждый месяц, два раза в месяц, каждые шесть недель или иной промежуток? МИ следует учитывать возможность поднятия уровня первичного или вспомогательного умения, а также приобретения различной экипировки. Например, МИ решает, что у игроков должна быть возможность улучшения вспомогательного умения или приобретения незначительной экипировки после каждого бега, и улучшения первичного умения или важного оборудования после каждых трёх бегов. Этот темп в сочетании со средними наградами за бег (см. **Вознаграждения за бег**, стр. 405) будет устанавливать частоту бегов в кампании. Если обстоятельства бега диктуют другую скорость, МИ может скорректировать награды и тем поддержать планируемые темпы развития.

Альтернативные кампании

По умолчанию героями кампаний Shadowrun являются бегущие в тени, криминальные фрилансеры Шестого Мира. Хотя такой подход даёт массу сюжетных возможностей, он не единственный. Ниже приведены некоторые идеи альтернативных кампаний, в которых историю можно показать с другой колокольни. Перечень не исчерпывающий, он лишь подаёт вам идеи.

Уличная шваль

Не каждый получает мистический талант, хромированные аугментации или понимание Матрицы. Для некоторых жизнь состоит лишь из борьбы за пищу и кров.

В кампаниях типа Уличная Шваль игроки влезают в шкуры персонажей пытающихся выжить на безжалостных улицах Шестого Мира. Такие кампании позволяют уменьшить размах истории ради более подробного изучения мира. В кампании такого типа персонажи вряд ли видели что-либо кроме своего района города, а может никогда его не покидали. Локации и персонажи могут быть проработаны куда подробнее, а игроки могут привязаться к ним много крепче чем в остальных кампаниях. История кампании, скорее всего, будет посвящена выживанию ПИ и НИП в мире тех, кто имеет всё, но наплевал на всех. Проблемы могут происходить изнутри, например, банд или других групп влияния, или снаружи, когда более мощные организации, вроде корпораций или криминальных синдикатов, пытаются взять под контроль ещё немного ресурсов.

Средствами и экипировкой кампании довольно бедна, а ПИ происходят из непривилегированных и необразованных слоёв общества Шестого Мира. Во время создания персонажа МИ следует уменьшить количество Очков Атрибутов, Очков Умений или Ресурсы — вместо однократного выбора каждой строки приоритетов игроки должны выбрать для своего персонажа один вариант из строки B, один вариант из строки C, один вариант из строки D и два варианта из строки E, или по два варианта из строк C и D и один вариант из строки E.

Хозяева жизни

Это жизнь о которой мечтает каждый бегущий: лучшая жилплощадь, лучшее снаряжение и текущие как вода нюйены. Если кто и смог совместить перестрелки и светскую жизнь, так это герои такой кампании.

В кампаниях типа Хозяева Жизни бегущие преуспели. У них много ресурсов, умения также не отстают. Их услуги ко карману только настоящим богачам, но всё равно нарасхват. Кампании такого рода часто заявляются до 11. Они повествуют о роскошной жизни элиты, о которой большинство только слышало. Частные самолёты, настоящая еда и заказные компаньоны. Данные кампании позволяют МИ рассказать историю с участием персонажей и событий немыслимых в обычном мире. ПИ могут встречаться и взаимодействовать с воротилами Шестого Мира: CEO корпораций, драконами или мировыми лидерами. Беги посвящены грандиозным схемам в экзотических локациях, и последствия решений глобальны. Нет таких махинаций в которые не могут быть вовлечены герои.

Во время создания персонажа МИ следует увеличить количество Очков Атрибутов, Очков Умений или Ресурсы — вместо однократного выбора каждой строки приоритетов игроки должны выбрать для своего персонажа два варианта из строки А, один вариант из строки В, и два варианта из строки С. Кроме того, не накладывается никаких ограничений на Доступность приобретаемой экипировки. Этот режим и предназначен для игры со всеми игрушками.

Военные или наёмники

Интриги и скрытность хороши для разрастаний, но здесь правят бал большие пушки. А мы танцуем с ними лучше всех.

В кампаниях типа Военные или Наёмники поучаствуют о горячих точках Шестого Мира и тех, кто на них зарабатывает. Персонажи могут работать на вооружённые силы правительства, корпорации, государства или сами по себе, наёмниками. Военная кампания отлично подойдёт группе жаждущей перестрелок и экшна. Здесь большие пушки, тяжёлая броня и взрывчатка является нормой. Хотя про сюжет не стоит забывать. ПИ могут быть частью наступления, чьей задачей является захват важной позиции и удержание её, или они могут быть частью диверсионно-разведывательного подразделения. ПИ могут служить в спецназе и точечно выбивать важнейшие цели. Военная кампания может позволить рассказать отличную историю конфликта, позволив игрокам использовать всё своё вооружение.

Создание персонажа военной кампании достаточно близко к стандартным, с Очками Атрибутов и Умений. Однако, Ресурсы должны быть довольно сильно увеличены (в три и более раз), причём ограничения на приобретение военного оборудования не действуют. В ином случае МИ может проигнорировать приобретение экипировки и создать пул экипировки, доступной персонажам при выполнении заданий.

ДокФургон

Ради разнообразия можно не только убивать, но и спасать. Вы будете ангелом-хранителем, спасителем попавших в беду.

Кампании ДокФургона (как и других спасательных служб) повествуют о спасении жизней. ПИ будут работать в рисковых командах, вытаскивающих травмированных клиентов из опасных ситуаций. Такой подход нов для большинства игроков в *Shadowrun* и обеспечивает освежающие возможности для отыгрыша. ПИ должны будут реагировать на чрезвычайные ситуации, а иногда и защищаться от персонажей того же класса, который вы отыгрывали ранее. Осложнения вызывают проблемы законности и юрисдикции, а также необходимость подчиняться законам, ведь сотрудники ДокФургона должны защищать собственность компании и способствовать росту прибыли. Кампания такого типа позволит МИ раскрыть мир Shadowrun с неожиданной стороны.

Создание персонажа спасательной кампании достаточно близко к стандартным. Однако, Ресурсы выбираются из ограниченного, определяемого МИ, списка или просто выдаваются персонажам в зависимости от роли.

Криминальный синдикат

В этом мире ты или хищник или жертва. Вам плевать за что платят пока платят.

В кампаниях типа Криминальный Синдикат ПИ работают на один из крупнейших преступных сообществ Шестого Мира: Мафию, Якудзу, Воров, Триаду, Косшари или другое. Данные кампании предназначены для игроков желающих исследовать тёмную сторону Шестого Мира. Необходимо любой целой получить деньги и защитить организацию. Преступный мир переполнен жестокими и беспощадными личностями, не брезгующими использовать и предавать окружающих ради собственного блага. Не меньше чем мрачностью криминальная кампания наполнена интересными сюжетными возможностями. Криминальные синдикаты часто конфликтуют с правоохранительными органами, другими преступниками, также не прекращаются внутренние конфликты. Игрокам предстоит следить за собственной спиной, работать на организацию и ориентироваться в сложном мире криминальной политики.

Создание персонажа криминальной кампании почти стандартно. Выбор умений может учитывать контекст игры, но общее количество очков остаётся неизменным. МИ может понадобиться ограничить доступность экипировки, но большая часть членов преступных синдикатов имеет доступ к тому же ассортименту что и профессиональные бегущие в тени.

Охрана в Шестом Мире

Когда бегущие вылезают из помоек обделывать свои грязные делишки, на их пути становятся настоящие герои. Дело это нелёгкое, ведь бегущие, как правило, куда лучше обучены и оснащены. В данном разделе расписаны меры безопасности, которые вы можете использовать против своих игроков, дабы те не слишком задавались.

Рисковые бригады

Институт бегущих в тени действует многие годы и мегакорпорации и другие группы влияния разработали меры по противодействию незваным гостям. На настоящий момент тактики отработаны и приведены к экономически эффективному уровню. Любая организация чьи активы (потенциально) стоят оплаты труда бегущих, предусмотрит затраты на защиту от них.

За некоторыми, очень редкими, исключениями ни одна организации не может позволить себе держать отличных спецов на каждом лакомом для бегущих объекте. Хорошо подготовленные и оснащённые оперативники стоят дорого, потому круглосуточная охрана большинства объектов такими силами обычно нерентабельна. Таким образом, на первой линии обороны бегущим, скорее всего, будут противостоять довольно слабые охранники и оборудование. Охранники первой линии, обычно, занимаются охраной общественного порядка и специализируются на сдерживании хулиганов и неорганизованной преступности. Они не смогут удержать профессиональных преступников и знают это.

Так что организации которые могут себе это позволить, имеют Рисковые Бригады (РБ) или команды поддержки некоего вида. Они состоят из сотрудников прошедших специальную подготовку делающую их не менее опасными чем бегущие в тени. РБ могут быть частью сил безопасности организации-владельца объекта или принадлежать к другой конторе, предоставляющей такие услуги, например Одинокая Звезда, Странствующий Рыцарь или Игл Секьюрити. Конкуренция на этом рынке велика, но угрозы безопасности часты, так что услуги довольно доступны. Даже сравнительно скромные компании могут позволить себе РБ. Разумеется, цены на такие услуги сильно зависят от требуемой силы и скорости реагирования. Бегущие могут использовать этот фактор в своих интересах, но время работает против них.

Время реагирования РБ

Идея укрепить свою охрану РБ весьма популярна в Шестом Мире, так что её появление всего лишь вопрос времени. Они может принадлежать к публичной правоохранительной компании, такой как Одинокая Звезда или частной командой, нанятой владельцем объекта. Скорость реакции РБ на ситуацию зависит от уровня охраны места происшествия. Чем выше уровень защиты тем выше стоимость охраны и тем меньше время реагирования. Низшие уровни защиты отображают области, которые не могут позволить себе высококачественную охрану. На самом низком (базовом) уровне РБ реагируют только если возникнет по настоящему масштабная угроза. Определение уровня защиты целиком лежит на МИ.

Время реагирования РБ

Уровень защиты	Пример	Время реагирования
AAA	Даунтаун Сиэтла, штаб-квартира мегакорпы, военный объект	1к6 минут
AA	Престижный жилой район	1к6 + 4 минуты
A	Привилегированная жилая застройка, обычная корпорация	2к6 + 3 минуты
B	Обычная жилая застройка, промышленность	1к6 х 5 минут
C	Трущобы, склады	1к6 х 10 минут
Z	Редмондские пустоши, Чикагская Локализованная Зона	2к6 часа

Противодействие физическим угрозам

Когда охранники первой линии узнают, что РБ на подходе, они пытаются задержать бегущих до подхода подкреплений. Местные безопасники знают, что они не рулят и, за исключением отдельных героев, не будут драться с профессиональными бегущими насмерть. Они предпочтут применить некоторые тактики, с целью повысить свою выживаемость и задержать бегущих до прибытия РБ или подкреплений. Даже члены РБ не побрезгуют этими тактиками если они позволят сохранить их жизни.

Укрытие

Если чувак застыл в чистом поле, это доказывает только то, что пристрелить его — святое дело. Даже лучший бронежилет не всегда выдержит пулю. Потому сотрудники охраны *не будут* устраивать перестрелку стоя в чистом поле, если, конечно, их не застанут врасплох. В случае приближающейся перестрелки первое что сделает охранник — найдёт укрытие. Укрытие серьёзно влияет на точность в перестрелке (см. **Укрытия**, стр. 203).

Если в районе схватки укрытия нет, есть несколько вариантов его заменить. Пригодится всё, что в той или иной форме даёт эффект укрытия: атакующие промахиваются. В деле создания укрытия помогут: дымовые (стр. 476) и светошумовые (стр. 476) гранаты, а также магические эффекты (стр. 307). Часто персонал службы безопасности будет иметь контроль над окружающей средой. В таком случае укрытие может создаваться банальным отключением света в отдельной части здания. Это может использоваться при нападении или прикрытии отступления. Если охранники оснащены усилениями или модификациями зрения, компенсирующими визуальные условия, то им будет

легче так действовать. Разумеется, у атакующих также могут быть примочки, но охранники об этом не знают и могут попробовать.

Подавление

Участвуя в перестрелке с несколькими противниками команды охраны постараются работать совместно ради получения тактического преимущества. Во время движения (неважно, наступления или отступления) команда будет применять *прикрывающий огонь*. При такой тактике один из членов команды атакует врага стремясь предотвратить его результативные атаки, в то время как члены его команды меняют позицию. При проведении прикрывающего огня охрана будет вести *огонь на подавление* (см. стр. 190).

Засады

Местные охранники знают особенности охраняемого объекта. Могут быть даже определены «бутылочные горлышки» или засадки. Так называются места, которые атакующие будут вынуждены миновать, знание подобных вещей даёт защитникам огромное преимущество в укрытии и огневых позициях. Всякий раз, когда это возможно, охрана будет использовать засады или «бутылочные горлышки». Такие места могут быть специально оборудованы для отражения атак или представлять собой естественные оборонительные позиции, в любом случае такте точки дают преимущества защитникам и/или затрудняют действия атакующим. Возможны варианты когда обороняющиеся получают укрытие или преимущества в высоте.

Помимо лучшей позиции ключевым моментом засады является внезапность (см. **Внезапность**, стр. 204). Незнающий о засаде не в состоянии нормально защищаться. Хотя бегущие будут чаще устраивать засады, обороняющиеся также будут пытаться организовать такое веселье противникам.

Ловушки

Корпорации всегда ищут способы наиболее экономически целесообразной охраны своей собственности. Труд охранников стоит дорого, тогда как экономическая эффективность неодушевлённых или автоматизированных систем куда выше. Если вторжение можно отбить не прибегая к риску выплаты компенсаций сотрудникам то и хорошо. Ловушки могут воплощаться в любой форме, и используются для захвата, замедления или убийства атакующих. Двумя наиболее важными частями ловушки являются *триггер* и *ответ*.

База тактик

Тактика охраны	Страница
Укрытие	стр. 211
Дымовые гранаты	стр. 476
Светошумовые гранаты	стр. 476
Подавление	стр. 190

Триггер ловушки есть действие или событие активирующее её. Ловушка должна быть подключена к датчику дающему сигнал на активацию. Сенсор может быть простым, например натянутая леска или нажимная плита, или сложным, таким как электронный сенсор с доступом к базе биометрических данный или RFID сканер. При проектировании триггера защищающийся должен подумать не только о том, когда ловушка должна сработать, он и о том, когда *ей нельзя срабатывать*. Так, когда ловушка устанавливается в помещении в котором работает персонал, следует предусмотреть возможность временного отключения. Это может быть как сложная система распознавания дружественной цели или простой рубильник, выключающий систему. Различные виды сенсорных устройств, которые можно использовать в качестве триггера описаны в разделе **Устройства Безопасности** (стр. 491).

Второй частью ловушки является ответ на активацию триггера. Собственно ради него всё и затевалось. И ответ сильно зависит от намерений владельца ловушки. Владельцу может потребоваться как просто задержать незваного гостя так и убить его. В зависимости от целей изменяется конструкция ловушки, но по существу её возможности безграничны. Ловушки могут закрывать двери, блокируя злоумышленников в определённой области, или выпускать газ (или иной химический агент). Более агрессивные ловушки могут разворачивать моноволоконные нити или активировать боевых дронов. Устройства пригодные на роль ответа ловушки перечислены в разделе **Устройства Безопасности** (стр. 491).

Противодействие матричным угрозам

Мир *Shadowrun* пережил две революции: техническую и магическую. Достижения компьютерных наук произвели революцию в том числе и в принципах взаимодействия метачеловечества с окружающим его электронным миром. Все вещи связаны и доступны на беспрецедентном уровне, давая подключенным к Матрице фантастически уровень информированности и влияния. Однако, такой доступ позволяет разрушать систему и злоупотреблять Матрицей. С самого начала работ планировщики и проектировщики Матрицы задумывались о безопасности. Многие годы сражения между безопасниками и хакерами проходили с преимуществом у последних. Но сейчас власть имущие получили преимущество и Матрица 2075-ого куда более безопасна и контролируема чем когда-либо прежде.

Ограничения доступа

Первым и лучшим способом защитить устройство является ограничение доступа к нему. По умолчанию все устройства работают в обычном режиме, объявляя о своём присутствии всем вокруг и предлагая подключиться окружающим устройствам. Вся Матрица построена на предпосылке, что множество устройств будет соединено друг с другом и люди смогут подключатся к ним получая необходимое обслуживание. В общественных местах правоохранительные органы предписывают посетителям использовать устройства в обычном режиме, это позволяет проверить их личность. В нормальном режиме устройство может взаимодействовать с любым другим устройством находящимся неподалёку. Тем не менее, некоторые устройства, такие как системы безопасности, не имеют в этом потребности. Обычно такие устройства функционируют в скрытном режиме (см. стр. 253).

Помимо скрытного режима сетевые администраторы ограничивают доступ к важным устройствам, сводя его к необходимому для функционирования минимуму. Основным способом сделать это является увеличение рейтинга Шума в окрестностях, правда это может сказаться на вполне легитимных пользователях. Если устройство находится снаружи, усилить Шум между устройствами злоумышленника и защищаемым может правильное землеустройство, например насыпи или зелёные насаждения. Если устройство расположено в здании, используются глушащие беспроводной сигнал обои или краски, а в помещении окружённом клеткой Фарадея можно просто заблокировать все источники сигналов. Скорее всего внешний доступ к сверхсекретной корпоративной лаборатории будет отсутствовать. Система может быть доступна только

изнутри, а то и из конкретной зоны (или комнаты). Таким образом, требование к хакеру находится в определённой точке делает физическую и матричную защиту задачу организационно единой.

Личные и глобальные сети

Другой способ защитить отдельные устройства заключается в подсоединении их к личной локальной сети (ЛЛС) или широкомасштабной сети (см. стр. 251). Подключение нескольких менее защищённых устройств к одному более надёжному и мощному Мастер-устройству позволяет сделать всю сеть значительно безопаснее. В такой сети каждое устройство при совершении любого рода проверок использует Рейтинг Мастер-устройства вместо собственного. Таким образов, в общем случае, защита устройств повышается. Однако, такая защита, в сущности, всё равно остаётся защитой собственно устройства, только более продвинутого.

Чаще всего хакер будет взламывать устройство по прямому подключению (стр. 250) к устройству являющему частью той же сети что и желаемое. Для этого хакеру необходимо напрямую (т.е. проводом) подключиться к устройству, что требует физической близости. В этом случае хакер сможет работать с этим устройством отдельно от его Мастера, что упрощает установку на него (и его Мастера!) метки, ведь проверки пойдут против Рейтинга исключительно устройства. Сетевые администраторы и пауки-безопасники хорошо знают о уязвимости оборудования своей сети к прямому подключению и постараются её минимизировать. Зачастую это выливается в физическую защиту устройства — замуровывании его в стену, закрытии на замок и так далее. В таком случае легитимные пользователи смогут получить к нему доступ в нормальном режиме, по беспроводной связи, а хакерам жизнь усложниться.

Хосты и ЛЁД

Любой серьёзно заинтересованный в защите своих устройств владелец будет использовать Хост (см. стр. 266). Хостом называют сеть интегрированной архитектуры, при которой все подключённые устройства находятся внутри одной матричной сущности, на которой можно запускать более сложные программы. Создание хоста сходно с постройкой здания, позволяя поместить важные вещи внутри. Ни к одному устройству хоста нельзя подключиться не имея меток на самом хосте. Хост является Мастером для всех устройств в нём, давая такую же защиту как глобальная сеть. Однако, наибольшую защиту даёт возможность запускать на хосте программы Ликвидации Единичного Доступа (ЛЁД).

ЛЁД — программы уникального класса, которые можно сравнить с дронами, но работающими в Матрице. ЛЁД создают с определённым набором возможностей и для определённой задачи. Один вид ЛЬДа ищет нарушителей, другой подавляет их, а третий повреждает железо хакера или даже его самого. Хотя ЛЁД достаточно прямолинеен и неспособен адаптироваться к ситуации, он очень хорош когда соответствует ситуации. Реальная сила ЛЬДа в его скорости реакции и стойкости. ЛЁД работает как программа на хосте и может быть активирован также быстро как и любая другая программа, за один Боевой Ход.

Так что ЛЁД может реагировать на угрозу через секунду после её идентификации. ЛЁД можно уронить, но можно и восстановить прямо на следующим ходе хоста. Следовательно, ЛЁД можно отбросить, но навсегда уничтожить невозможно. Хост может держать активными до [Рейтинг хоста] единиц ЛЬДа одномоментно.

ЛЁД действует не слишком избирательно, так что владельцам следует действовать осторожно и постараться защитить от него легитимных пользователей. По этой причине, а также учитывая скорость активации ЛЬДа, на хосте крутится, как правило, не слишком много копий ЛЬДа, во всяком случае в мирное время. Единственный безопасный в рабочем состоянии вид ЛЬДа, это ЛЁД-Патрульный. ЛЁД-Патрульный действует как физический охранник: патрулирует хост, проверяет подлинность и отслеживает подозрительную активность. Если он обнаружит хакера или вредоносную деятельность, хост может запустить более агрессивный ЛЁД.

Хост и ЛЁД, как правило, имеют сравнительно бюджетный ценник, так что любая организация серьёзно относящаяся к защите своих виртуальных активов установит его. В результате хост становится самой распространённым видом системы для хакера. Создание хоста не ограничивает возможности использования защит сети другого вида, так что, скорее всего, хост будет совмещён с ограничениями доступа.

БОГи и пауки

Специалисты в матричной безопасности знают, что даже самые лучшие и современные меры электронной защиты можно, при достаточной квалификации, обойти. В конечном счёте защита в Матрице сводится к последней линии обороны: паукам, БОГам и полуБОГам. Живой профессионал сетевой безопасности занятый защитой конкретной сети (или нескольких сетей) зовётся пауком. Паук не хуже (а то и лучше) обучен и оснащён чем хакер, но занят защитой системы. Индивидуальные возможности и тактика паука, так же как и его физических коллег, сильно варьируются. Паук сделает всё чтобы защитить систему от падения или остановить злоумышленника. Поскольку с точки зрения прав доступа пауки являются владельцами или администраторами системы, они могут управлять любым устройством в системе не имея на них меток, так как метка паука стоит на самой системе. Паук имеет право запустить или завершить ЛЁД, активировать или отключить тревогу, и, в крайнем случае, аварийно вырубить систему. Пауки работают исключительно в Матрице, так что могут находится в защищаемой системе или удалённо войти в неё снаружи. Нахождение паука внутри обычно сокращает время отклика на сетевые угрозы, но делает паука уязвимым к физическим атакам.

Тяжёлой кавалерией виртуальных сражений являются служащие Бюро Охраны Грида (БОГи) подчиняющиеся Корпоративному Суду и его филиалов, полуБОГи, обеспечивающие безопасность отдельных сетей, гридов. Это лучшие, самые подготовленные и оснащённые силы охраны Матрицы и большинство хакеров их справедливо боится. Они реагируют на самые серьёзные нарушения порядка или когда нечто привлечёт их интерес. Внимание местных полуБОГов могут привлечь повторяющиеся вторжения, особенно если большинство прошло незамеченными, а также особо мощные или шумные атаки. ПолуБОГ в некоем роде хакер, но отлично обучен и оснащён лучшими оборудованием которое можно купить за деньги. Агент БОГа или «Джи-мен», скорее всего, будет иметь эквивалент метки владельца на любом устройстве своей сети.

Рейтинги устройств

Устройство	Рейтинг
Торговый автомат	1
Камера	1
Дверной замок	2
Сенсор	2
Обычный дрон	3
Охранный дрон	3
Рабочая станция	3
Корпоративный сервер	4
Контроллер безопасности	5

Иногда пауками становятся техноманты. В таком случае для защиты системы техномант будет применять, в добавок к обычным способам, свои необычные способности, включая компиляцию спрайтов. Однако, такие ситуации редки из-за редкости техномантов и недоверия к ним корпораций.

Охрана проводов

Владелец сети может полностью отказаться от беспроводных сетей и построить систему на классических проводах. Такой подход неудобен, а потому редок, но для желающих наибольшей безопасности вполне возможен. Все матричные устройства по умолчанию работают по беспроводным каналам, а сравнительно дешёвые не имеют возможности проводного соединения в принципе. Если организация хочет проводную сеть, необходимо приобрести и проложить кабели по территории работы сети. Это накладывает ограничения на размещения устройств и требует технического обслуживания соединений. Проводные сети по прежнему уязвимы ко многим методам взлома беспроводных сетей. Если провод пробит и к нему подключились, сигнал может быть перехвачен и перенаправлен по беспроводному каналу. Следует заметить, что под охраной гридов, хостов, ЛЬДа, пауков и БОГов корпорации чувствуют защищённость. Так что, скорее всего, проводная сеть встретится бегущим только в логове отъявленного параноика.

Противодействие магическим угрозам

Магия Шестого Мира одновременно очень мощна и очень редка. Даже обладающие магическим талантом не всегда могут сотворить магию, имеющую смысл с точки зрения безопасности. Таким образом, защищаться от магии не всегда целесообразно. Однако, магия и связанные с ней угрозы были частью мира столь долго, что корпорации и прочие сильные мира сего разработали ряд стратегий для противодействия сверхъестественному.

Тактика обычников

Первой и наиболее экономически эффективной тактикой против магических угроз является обучение обычной (немагической) части сотрудников охраны борьбе с магическими противниками. Хотя с магическими угрозами лучше справляются Пробуждённые, некоторые тактики обычников способны задержать или уничтожить сверхъестественного противника. Сперва охранники используют эту тактику.

Сначала магическая угроза должна быть **идентифицирована**. Если охранник получил профессиональную подготовку, его учили определять различные магические угрозы: магов, тварей, духов и других. Если магическая активность идентифицируется как враждебная (см. **Восприятие Магии**, стр. 305) охрана немедленно приступит к борьбе с ней.

Одним из способов борьбы с угрозой **является приоритизация цели**. С магами можно бороться многими сложными и замороченными способами, но самый простой (часто являющийся самым эффективным) это нафаршировать мага свинцом. Уличный клич «гикни мага первым» воплощает эту тактику. Когда охрана идентифицирует одного из нападающих как пробуждённого, она, скорее всего, постарается выбить его наиболее эффективным оружием. Даже раненый маг не избегнет особого отношения, хотя смерть мага решит создаваемую им проблему. Такая техника более предпочтительна если охрана имеет преимущество в огневой мощи над бегущими. Приоритет целей может сочетаться с тактиками обычного боя, например засадами (см. **Противодействие физическим угрозам**, стр. 384).

Когда грубая сила не работает (или отсутствует) почти также эффективным становится **ограничение видимости**. Магия (почти) полностью зависит от того, что маг может видеть. Если маг не видит цель, то не может запускать в неё заклинания. Об этом знают все службы безопасности и при нужде пользуются этим. Охрана может ограничить видимость различными способами: укрытием, светошумовыми и дымовыми гранатами или изменением освещения. Однако, такая тактика является исключительно оборонительной и будет использоваться охраной для ожидания подкреплений или прикрытия отступления на более выгодные позиции.

Субподрядчики магической безопасности

Заключение контракта на магическую защиту имеет свои недостатки. Большинство организаций не может позволить себе держать пробуждённый персонал 24/7, так что магическая защита, скорее всего, будет заключаться в контракте на вызов подкрепления. При обнаружении магической природы угрозы вызывается магическое усиление. Первый ответ подрядчика магической охраны, как правило, заключается в разведке и подтверждении наличия сверхъестественных угроз. В случае подтверждения маг, находящийся для разведки в астральной форме, может вызвать духа (или призвать связанного) для оказания немедленной помощи, разумеется, если такой пункт есть в договоре. В зависимости от условий договора маг может остаться и наблюдать за ситуацией из астрала, помогая чем может, или вернуться за своим мясным телом и поспешить к схватке физически. Часто магическое усиление прибывает как часть Рисковой Бригады, но может идти и отдельно. Подробности договора остаются на усмотрение МИ.

Магические барьеры

Достаточно бюджетным методом магической защиты является использование магических барьеров. Любая компания оказывающая услуги магического подряда предлагает и установку магических барьеров. Барьеры могут размещаться в астральном плане, для защиты чувствительных областей от наблюдения астральных общностей (таких как астрально проецирующийся маг), или в физической реальности, для дополнительной защиты находящихся по ту сторону барьера. Магические барьеры дают лишь пассивную защиту и использующие их организации сознают, что такие меры могут только, в лучшем случае, задержать злоумышленников, но для магической защиты достаточно недороги. Конкуренция, и сравнительная простота установки, привела к тому, что почти любая корпорация и организация может позволить себе магические барьеры. Кроме того, маг создавший барьер может не только обновлять барьер по необходимости, но и узнать когда его прорвут, а, следовательно, сможет сообщить кому следует.

Твари и духи

База тварей

Тварь	Страница
Баргейст	Стр. 439
Василиск	Стр. 439
Цербер	Стр. 441

Не только металюди могут обеспечить магическую безопасность, часто они даже не лучшие в этом деле. В то время как для способность манипулировать или хотя бы воспринимать астрал среди металюдей крайне редка, для пробудившихся тварей и духов это естественная способность. Потому их них получаются отличные магические охранники, конечно, если из соответствующим образом выдрессировать.

Духов (стр. 329) достаточно просто использовать для обеспечения безопасности. Достаточно их просто вызвать и дать задачу защищать некий объект. При использовании как охранников духи почти всегда связываются, поскольку служба предстоит длительная. Поскольку духи создания довольно злобные и недалёкие, особенно в связанном состоянии, отданные им приказы должны бить простыми, но конкретными. Духи могут оповещать о астральной активности, атаковать зашедшего в конкретную зону во внеурочное время или выполнять другие задания, рамки которых очерчены чётко. Чёткая природа отданного духу приказа определяется МИ.

Пробуждённые твари интересуют охрану по большей части по тем же причинам что и духи. У тварей, по сравнению с духами, есть преимущества и недостатки. Твари стабильнее духов, поскольку после тренировки и размещения остаются и не требуют расхода ограниченного ресурса, т.е служб. Однако, твари могут дольше готовиться занять свой пост, поскольку требуют дорогой и длительной дрессировки. Таким образом, конечная стоимость владения у духов и тварей примерно эквивалентна, так что используемые «лучшие друзья охраны» зависят от воли владельцев объекта (и МИ). Пробуждённые твари ценятся за способность воспринимать одновременно астрал и физическую реальность, что упрощает идентификацию астральных сущностей. Кроме того, они, как и духи, могут атаковать астральных созданий, что неплохо. Различные виды тварей обладают экзотическими способностями, иногда позволяющими им исполнять роль мага в команде охраны, например парализующий вой баргейста. Несмотря на необходимость регулярного ухода и специального обращения, а также некоторую непредсказуемость, преимущества даваемые тварями обычной охране бесспорны и очень ценны.

Дроны

Магия всегда связана с живыми существами, в них она течёт свободно, а в механических созданиях — тормозится или сильно изменяется. Только самые сильные и талантливые маги могут воздействовать на сложные механические предметы, но и им это даётся с трудом. По этим причинам против магических угроз очень эффективны дроны. Поскольку дроны сложны, искусственны и основаны на механике, они фактически антагонистичны магии и хорошо сопротивляются магическим эффектам. Дроны имунны к заклинаниям предназначенным для воздействия на органических или разумных существ, а также хорошо вооружены и бронированы для сопротивления физическим заклинаниям. Кроме того их огневая мощь внушает уважение. Дроны производятся промышленным способом и их применение экономически целесообразно. Всё это делает их чрезвычайно популярными, особенно при подготовке к магическому вторжению. Однако слабость дронов к атакам другого рода (например, хакерству) не позволяет полагаться на них целиком.

Устройства безопасности

Землеустройство

Изменение ландшафта может создать помехи нападающим или выигрышные позиции защитникам, правда им не всегда пользуются. Землеустройство включает всё от размещения деревьев и кустарников до создания оврагов, холмов и озёр. В результате должна получиться преграда для посторонних, мешающая им скрытно пробраться на территорию или помогающая поймать их в ловушку или убить. Также землеустройство может препятствовать побегу атакующих (или персонала) или позволить охране это заметить. Деревья, плотная растительность и изгороди могут служить для размещения сенсоров, проводов, камер, ловчих ям, тайных входов или выходов, а то и автоматизированных орудий. Вместе с прудами и озёрами они могут являться естественной преградой. Такие сооружения обычно не устраивают рядом с самими зданиями, что-бы не давать преимущества нападающим (например высокое дерево может помочь взобраться на второй-третий этаж). Густые заросли и растительность также трудно пройти не создав шума (примените соответствующий модификатор к проверке Внедрения), также их можно оснастить акустическими датчиками. Листа повышает Шум (стр. 248) для всех, кто пытается получить доступ к беспроводным устройствам по ту сторону растительности.

Заборы

Сложность	Порог	Урон
Колючая проволока	1	4Ф
Проволочная спираль	1	5Ф
Мононить	3	8Ф
Электрификация	2	6О

(см. Электрический урон, стр. 180)

Преграды

Под словом преграды понимаются заборы, стены и другие препятствия, служащие для ограничения перемещений людей и животных, предотвращения побега злоумышленников, ограничения видимости или террористических атак (таких как бомбы). Преграды могут быть размещены по периметру, вдоль служебных дорог, или интегрированы во внутреннюю или наружную структуру здания. Их можно дополнить различными сенсорами, камерами, орудийными турелями или сканерами (см. ниже). Правила по преодолению преград находятся на странице 211.

Деревянные, каменные, сетчатые и электрифицированные заборы, скорее всего, будут установлены по периметру объекта и могут дополняться вдоль верхней части колючей проволокой, проволочной спиралью или мононитью. Для залезания на забор с такими дополнениями необходимо пройти проверку Лазания + Ловкость (3); в случае провала персонаж получает повреждения. Для обнаружения электрифицированного (или оснащённого мононитью) забора требует проверка Проницательности, пороги, а также возможный урон, которой можно узнать из таблицы Заборы. Сопротивление урону требует проверки Тело + Броня как обычно. Обратите внимание, на колючую проволоку/проволочную спираль/электрифицированный забор можно накинуть защитные маты и затем влезть без повреждений.

Стены изготавливаются из различных материалов — обычного кирпича, камня, пласткрита, бетона или гипсокартона — и могут быть специально предназначены для защиты от взрывов или пробития. Дополнительная информация о преградах находится в разделе **Преграды**, страница 211. Часто в стены встраиваются трубы, отопление, вентиляция и системы кондиционирования, что может повысить рейтинг Брони стены (стр. 178).

Двери, окна и замки

Удивительно, но через **двери и окна** может проникнуть не только тот, кому разрешено. Двери используют стандартные правила Преград (стр. 211) и обычно снабжены замками, сигнализацией и/или сенсорами (см. ниже). Окна в 2077 обычно зеркальные (для противодействия заклинателям), хотя цвет и прозрачность часто регулируется голосом или беспроводным сигналом. Также применяется прозрачный бетон, удачно совмещающий прозрачность стекла с прочностью бетона.

Самыми простыми замками являются **механические**, к которым также относят использующие переключатели и кодовые циферблаты. В мире победившей электроники они не слишком распространены, но в некоторых местах (таких как частные сейфы или малый бизнес) могут использоваться из ностальгических или экономических соображений, кроме того механическим замком можно удивить современного взломщика. Взлом механического замка требует прохождения Длительной проверки Замочник + Ловкость [Физический] (Рейтинг Замка, 1 Боевой Ход). Автоотмычка (стр. 492) прибавляет свой рейтинг к этой проверке; также её рейтинг может использоваться вместо умения Замочник.

Ключ со встроенным ответчиком, содержит калиброванный резистор, замыкающий цепь в замке. Для ручного взлома такого замка необходим набор электроники, способный генерировать электрический сигнал с необходимыми характеристиками. Взлом требует прохождения Длительной проверки Железо +

Логика [Ментальный](Рейтинг Замка, 1 минута) в то время, когда замок закрыт. Если один персонаж взламывает замок и калибрует электропитание, он получает штраф -2 к наборам кубиков обеих проверок.

Магнитные замки, **маглоки**, широко распространены в 2077 и выпускаются различной сложности. «Ключи» маглоков могут быть физическими (кнопочная панель, магнитная карта, бесконтактная карта), биометрическими (см. ниже) или их комбинацией. Маглоки часто доступны через локальную сеть (по проводам или без оных) и могут отслеживаться охраной. Системы маглоков часто регистрируют любую активность, сверяя даты, время и идентичность каждого пользователя. Первый шаг обхода маглока заключается в открытии корпуса и получения доступа к внутреннему миру маглока, это требует успешной Длительной проверки Замочник + Ловкость [Физический] (Рейтинг Маглока x2, 1 Боевой Ход). В случае провала корпус может быть разбит или оторван, в таком случае у маглока есть рейтинг Преграды равный его рейтингу. Неудачная попытка сломать корпус может повредить электронику. Восстановление корпуса требует той же проверки. Некоторые маглоки оснащены защитой от несанкционированного доступа, с рейтингом от 1 до 4. Для обхода такой системы нужно пройти дополнительную проверку Замочник + Ловкость [Физический] (рейтинг системы защиты от несанкционированного доступа). В случае провала включается сигнал тревоги.

Кнопочной панели нужен код доступа (часто для каждого пользователя свой код). Если код неизвестен, обход защиты требует перемонтажа внутренней электроники, то есть вскрытия корпуса (см. выше), прохождения длительной проверки Замочник + Ловкость [Физический] (рейтинг маглока x2, 1 Боевой Ход). Вместо этого может быть использован секвенсор (стр. 492) — совершите встречную проверку рейтингов маглока и секвенсора. В случае победы секвенсора маглок открывается (обратите внимание, для применения маглока требуется вскрыть корпус).

Картридеры проверяют подлинность контактных или бесконтактных (RFID) карт. Для их обхода применяется тот же метод, что и для кнопочных панелей — вскрытие корпуса и фальсификация сигналов. Маглок отмычки (стр. 492) могут обойти защиту картридера и не требуют вскрытия корпуса. Если есть доступ к подлинной карте доступа, её можно скопировать копиром ключ-карт (стр. 492) и создать поддельную карту. Совершите встречную проверку рейтингов поддельной карты и маглока. Если поддельная карта выигрывает, маглок открывается.

Биометрические сканеры проверяют отпечатки пальцев, ладоней, рисунок сетчатки глаза или рисунок кровеносных сосудов лица или ладоней. Одним из методов обхода защиты является принуждение владельца правильного органа открыть замок. Также может помочь перчатка с искусственной кожей способной принимать нужный рисунок («резинка») — микропористая перчатка-имитатор (правильный отпечаток ещё нужно получить, см. стр. 492). Рисунок сетчатки можно продублировать аксессуаром для киберглаза дупликатор сетчатки (стр. 499). При применении подделки совершите встречную проверку рейтингов дубликата и маглока, в случае победы подделки — маглок принимает её.

Опознавание голоса требует ответа голосом легитимного пользователя, причём с ограничением по времени — если в течении некоторого времени не будет дан правильный ответ система активирует сигнал тревоги. Такую защиту персонажа смогут преодолеть только правильным голосом — подойдёт запись, некоторые имитации или натуральный голос. Кибервэр модулятор голоса (стр. 499) вполне подойдёт. При применении подделки совершите встречную проверку рейтингов источника подделки и системы распознавания, в случае победы подделки — маглок принимает её.

Сканеры дыхания, клеток и ДНК собирают образцы клеток пользователя из пальца/ладони, сбора волос, выдыхаемых частиц и тому подобного, а после анализирует собранные материалы. Для обхода такой защиты ПИ необходим правильный образец генетического материала сохранённый в ёмкости со специальными энзимами. Энзимы могут быть синтезированы с помощью комплекта химика и длительной проверки Химия + Логика (5, 1 час).

Сканеры распознавания лица используют для получения изображения лица пользователя лазеры, термографию и/или ультразвуковые волны. Такие системы биометрического распознавания одни из наименее навязчивых, но и наименее точные. Системы распознавания лица полезны не только для распознавания легитимных пользователей, но и для опознания нежелательных посетителей и запрета им доступа. Против таких сканеров могут применяться протезный макияж и биоскуптурирование — сделайте встречную проверку Маскировка + Интуиции [Ментальный] против рейтинга устройства. Примените модификатор +2 к набору кубиков персонажа если система выискивает замаскированного персонажа из толпы.

Сенсоры и сканеры

Одним из самых дешёвых сдерживающих факторов может стать **хорошее освещение** прилегающей к объекту территории – так проще обнаружить нежданных визитёров. Освещение, обычно, контролируется беспроводными сигналами, включаясь в заранее запланированное время (например, наружное освещение нужно только в ночное время) или в ответ на что-либо

(например, по сигналу датчика движения, см. **Сенсоры** ниже). Внутреннее освещение можно регулировать вручную (обычным выключателем), программировать по сигналу датчика движения, или настраивать согласно распорядку дня (например, в включаться в начале рабочего дня). Большинство переключателей может быть перенастроено длительной проверкой Железа + Логика [Ментальный] (5, 1 Боевой Ход). В освещении чаще всего используются лампы накаливания, люминесцентные, LED или белые галогенные лампы, хотя в наружном освещении иногда применяются газоразрядные лампы (которым требуется 5 минут на разогрев).

Одним из основных элементов систем безопасности являются **сигнализации**, относящиеся к пассивной безопасности. Сигнализация служит для предупреждения охранников, хакеров/риггеров охраны или сотрудников службы удалённого мониторинга о нештатной ситуации и необходимости отложить пончик. Сигнализация может не поднимать тревогу (чтобы не спугнуть злоумышленников), а сообщить об инциденте только охране или полиции, или разразиться мириадом огней и диким воем. Отдельные компоненты сигнализации могут иметь собственные настройки, например, дверь пожарного выхода сигнализирует об открытии. Многие сигнализации, особенно размещённые на дверях и окнах, основаны на электрических схемах. В закрытом состоянии схема замкнута и сигнал тревоги молчит. Если же дверь или окно, открывается, цепь размыкается и срабатывает сигнализация. Цепи могут быть вмонтированы в оконное стекло, стекло разбивается — сигнализация срабатывает. Для обходя такой сигнализации необходимом обмануть электрические контакты. Сие деяние требует длительной проверки Железа + Логика [Ментальный] (5, 1 минута), хотя некоторые конструкции могут быть изощрённее.

Провод также не избегает участия в охране. Разрыв провода или луча часто активирует сигнализацию, уведомляя охрану, хотя может и активировать системы автоматической охраны (см. ниже). В редких случаях провод проложен с более убойной задачей. Классическим способом обезопасить крысиные лазы является навеска там мононити. Если персонаж провалил проверку Проницательности (стр. 141), то заденет провод и запустит триггер. Им может стать срабатывание сигнализации или получение урона. Для наносящих урон проводов используйте таблицу Заборы (стр. 391).

Лазерная сигнализация используется для охраны периметра или входа. Она состоит из лазерных излучателей (видимого или инфракрасного диапазона), зеркал и лазерных детекторов. Если лазерный луч перекрывается (кем-то или чем-то на его пути) — сигнал прерывается. Такие системы могут быть очень сложными и иногда лабиринтообразными, включающими до двадцати зеркал и рефлекторов. Обнаружение лазерной сигнализации требует проверки Проницательности + Интуиция [Ментальный] (2) для видимых лучей или (3) для инфракрасных. Лазерные лучи лучше заметны в дыму или при использовании аэрозоля, в таком случает порог снижается до 1. Избегание луча требует проверки Искусства Побега + Ловкость [Физический] против определённого МИ порога. Лазерную сигнализацию также можно обмануть синхронной установкой ложных лазерных излучателей нужной мощности для всех детекторов системы, это требует аналогичной проверки Искусства Побега + Ловкость [Физический]. Настроенная система зеркал также может быть перенастроена таким образом, что изменённый маршрут луча позволит пройти мимо неё.

Обонятельные сканеры, также известные как системы обнаружения химикатов и химсниферы, анализируют богатые азотом молекулы воздуха для поиска взрывчатки или боеприпасов. Для обнаружения таких веществ совершите проверку рейтинга химснифера с порогом 2 (для герметично упакованных — 3). Примените модификаторы из таблицы Модификаторы Обнаружения Химикатов.

Обонятельные сканеры также могут быть использованы как сканеры феромонов, обнаруживая испускаемые телами металюдей феромоны. Такое происходит редко, но возможно, ведь так можно найти тех, кто хорошо умет прятаться от обычных физических и магических методов охраны. Сканеры феромонов достаточно сложны для обнаружения разницы между металюдьми и животными, а также точного различения полов, но не настолько что-бы выделить конкретного индивида. Для подбора запаха требуется проверка рейтинга устройства с порогом 3 (для персонажей с биовэром Индивидуальные Феромоны — 2).

Модификаторы Обнаружения Химикатов

Ситуация	Модификатор
Каждые 10 патронов	+1
Каждая граната	+1
Каждые 30 грамм непластиковой взрывчатки	+1
Каждые 100 грамм пластита	+1
Предмет содержится в пластике	–1

Нажимные панели прекрасно дополнят ансамбль внутренней охраны, особенно в закрытых для неавторизованного персонала зонах (особенно ночью, когда внутри никого не должно быть). Такие сенсоры можно настроить на реакцию на любой вес, или когда вес выходит за предписанные границы (которые могут составлять на 5-10 фунтов больше самого тяжёлого служащего). **Нажимные сети** действуют также, но предназначены, в основном, для наружного применения и менее чувствительны. Обнаружить нажимную панель очень трудно — нужна проверка Проницательности с порогом 3 (для сети — 4). Если персонаж наступил на панель он, скорее всего, поймёт это — порог 2, но, чаще всего, будет уже поздно. После того как персонаж наступил на панель или сетку, однако, должна быть совершена вторая проверка Проницательности: порог 1 для панелей и порог 3 для сетки. В случае успеха персонаж может попытаться устранить давление до того как он превысит установленный вес, это очень трудно: проверка Реакции + Интуиция (3), причём Тело персонажа идёт как отрицательный модификатор набора кубиков.

Датчики движения отслеживают движение. Они формируют ультразвуковое поле и реагируют на его изменения, возникающие когда кто-либо входит в охраняемую зону. Злоумышленник может обнаружить ультразвуковое поле с помощью набора ультразвуковых сенсоров в пассивном режиме с расстояния 5 метров. Обход датчиков требует от персонажа двигаться очень медленно, полметра за Боевой Ход и успешной проверки Скрытности + Ловкость [Физический] (3). Слишком шустрые персонажи посчитают такую тактику очень некомфортной — примените количество дополнительных Кубиков Инициативы (т.е. всех после первого) как отрицательный модификатор набора кубиков.

Ёмкостный, или проксимальный провод, реагирует на электрический заряд тела метачеловека (или животного) на расстоянии до 2-х метров. Он часто используется как часть охраны периметра забота или ворот, а также специальных объектов. При срабатывании провод активирует сигнализацию, включает камеры или запускает иной триггер. Иногда его страхуют датчиками движения.

Звуковые и **вибрационные детекторы** используют для улавливания звуков/вибраций чувствительные микрофоны. Можно настроить распознавание характерных колебаний так, что возмущения с заданными параметрами будут игнорироваться, но нестандартные приведут к поднятию тревоги. Персонажи могут прокрасться мимо звукового детектора с помощью успешной проверки Внедрения + Ловкость [Физический] (3) (заклинания Безмолвие или Стелс тоже сгодятся). Некоторые звуковые детекторы можно запрограммировать на отслеживание определённых звуков, например поднятие тревоги при выстрелах (а несколько детекторов могут даже совершить триангуляцию звука и вычислить место выстрела).

Камеры видеонаблюдения могут быть самыми разнообразными, от обычных до пригодных для низкой освещённости, и от инфракрасных до ультрафиолетовых. Камеры помогают охране контролировать важные участки дорожного движения пока живые охранники патрулируют другие области или вовсе отсутствуют. Инфракрасные, известные также как термографические, сенсоры воспринимают тепловые сигнатуры тела (но могут быть обмануты заклинанием Улучшенная Невидимость). Одним из трюков охраны является размещение на углах покрытий отражающих инфракрасный спектр, в таком случае термографические камеры могут засекать нарушителей находящихся за углом и даже невидящих сами камеры. Камеры для низкой освещённости усиливают окружающий свет для получения изображения темных углов (в которых камеру трудно обнаружить), но могут быть перегружены ярким светом. Бегущие могут воспользоваться светошумовыми гранатами (стр. 476). Сложность обнаружения камер или сенсоров зависит от модели и места размещения: обычные камеры (установленные на фиксированные или поворотные крепления) отлично видны всем, микро-камеры требуют проверки Проницательности с порогом 3, для скрытых камер модифицируйте порог в соответствии с таблицей Пороги Проницательности (стр. 142).

Детектор Магнитных Аномалий (ДМА) ищет следы металла для обнаружения скрытого оружия. Разумеется, ДМА не работает против неметаллических веществ, таких как дерево, камень или пластик. Для обнаружения сканером оружия совершить проверку используя рейтинг устройства как набор кубиков; один успех позволяет обнаружить любое содержащее сталь оружие или предметы (пистолеты, ножи и т.д.).

Детекторы миллиметровых волн, также известные как **сканеры кибервэра**, используют видео снятое в миллиметровом спектре для обнаружения сигнатур кибервэра и скрытых в индивиде предметов (в частности оружия). Такие устройства могут «видеть» и идентифицировать предметы сквозь толстый слой одежды и другие преграды на расстоянии до 15 метров. Для определения, обнаружил ли сканер кибервэр или запрещённый предмет, совершите проверку рейтинга устройства и сравните количество успехов с порогами из таблицы Обнаружение Кибервэра. Детекторы миллиметровых волн могут обнаружить любой небиологический предмет по его форме и структуре, предполагается, что предмет содержится в базе данных устройства. Если порог достигнут, сканер обнаруживает предмет/имплант, а также его местоположение и тип, дополнительные успехи дают более подробную информацию (функционал, модель, класс и т.д).

Сканер кибервэра

Предмет	Порог
Стандартный кибервэр, оружие	1
Альфавэр, прочие предметы	2
Бетавэр	3
Дельтавэр	5+
Ситуация	**Модификатор**
2 или более имплантов/предметов	+1
4 или более имплантов/предметов	+2
6+ имплантов/предметов	+3

Автоматическая оборона

Автоматизированными орудийными системами называют обычных боевых дронов, но смонтированных на стационарных позициях (обычно с углом обзора в 180 градусов) или рельсах. Обычно такие системы оснащаются базовыми сенсорами и автософтом Прицеливания, а используют обычные правила дронов (стр. 291).

Системы сдерживания и разного рода ловушки: при тревоге крепкие жалюзи закрывают окна, двери закрываются и блокируются, также могут активироваться выдвижные двери или ворота. Также ловушки могут основываться на образующихся лазерами или мононитью лабиринтах, или системах постановки помех. Цель этого веселья — задержать злоумышленников в конкретной области, после чего их выдворение или «нейтрализация» становится делом времени.

Системы газоснабжения могут действовать коварнее — рассеивая газ незаметно. Системы рассевания могут заполнить газом 30 кубометров за 1 Боевой Ход. МИ определит дальность и скорость распространения газа. МИ может тайно совершать проверки Проницательности за персонажей, пороги проверки основаны на заметности газа (многие газа не имеют цвета и запаха). Персонажи оснащённые обонятельным сканером (стр. 498) могут получить сигнал от своего оснащения. На странице 446 подробно описываются различные газы и их воздействие на персонажей.

Маркирующие системы предназначены для маркировки злоумышленников метками, помогающими идентифицировать пойманных. Используются следующие метода маркировки: ультрафиолетовый краситель, RFID-метки, закодированный ДНК материал или даже нанит-метки. Обычно маркеры незаметно распыляют над входом и другими частопосещаемыми областями.

Идентификация

Обычный человек Шестого Мира даже не задумывается о своём взаимодействии с Системой. Он встаёт утром, идёт на работу, покупает продукты, оплачивает счета и ложится спать когда положено. Он не думает о том, кто обладает его данными, насколько контролируется он своим работодателем, кто собирает его платежи, сколько данных накопил его комлинк и кто знает его адрес. Да, именно так, добропорядочному гражданину полагается игнорировать Систему, полностью контролирующую его жизнь. Но живущие гридом (такие как бегущие в тени) очень хорошо знают, как работает система идентификации.

Глобальная Регистрация (ГРЕх)

Основой идентификации в Шестом Мире является Глобальная Регистрация (ГРЕх). Если надо разделить население на две части, то обычно делят на тех у кого есть ГРЕх и тех кто его лишён. Некоторые даже считают безГРЕшных не совсем людьми. Жизнь в 2075-ом производит массу информации каждую секунду: где вы, что вы покупаете и что вы делаете. И для анализа всего этого богатства необходим простой способ отслеживать, сохранить и соотнести его. Всю эту информацию необходимо привязать к конкретному человеку. Вот тут то нужен ГРЕх. ГРЕх выдаётся человеку при рождении и остаётся с ним (за исключением исключительных обстоятельств) всю жизнь. ГРЕх идентифицирует человека в глобальной информационной системе и прикрепляется к каждой соотносимой с ним части информации в Матрице. Ни один из аспектов современной или правовой жизни не работает без ГРЕха. Лишённый его не найдёт работу, не купит еду, даже не сможет ходить по улице. Для Системы таких людей *просто нет*.

Оформление ГРЕха

ГРЕх выдаётся страной или экстерриториальной корпорацией (рейтинга AA или AAA) во время получения гражданства. Обычно, это происходит во время «легального» рождения человека в стране — в больнице, клинике или на дому с помощью Ренраку ДулаДрон. Новый ГРЕх выдаётся при смене гражданства. Сам ГРЕх представляет собой последовательность символов, генерируемую невероятно сложным математическим алгоритмом на основе жизненно-важных характеристик индивида. Таким образом два ГРЕха никогда не будут идентичными. Однако, любой человек с доступом к соответствующему программному обеспечению, например, сотрудник сил правопорядка или госчиновник, могут, получив ваш ГРЕх, узнать несколько вещей сразу: ваше имя, дату и место рождения, а также образование выдавшие ГРЕх. Также создаваемый ГРЕх содержит набор биометрических данных: ДНК, рисунок сетчатки и отпечатки пальцев. Затем вся эта информация регистрируется в двух базах данных: в стране выдавшей ГРЕх и Глобальном Реестре ГРЕхов (ГРГ), контролируемом Корпоративным Судом. Эти базы данных имеют несколько офлайновых копий и являются одними из самых безопасных на планете.

Лицензии

Базовый ГРЕх позволяет индивиду чувствовать себя членом общества. Если же ему нужно чуть больше, то он вынужден оформлять соответствующую лицензию. Лицензируемые действия и вещи регулируются местным законодательством, но некоторое общие принципы представлены в таблице Обычные Лицензии. Законность получения лицензии также зависит от местного законодательства. По большей части приобретение лицензии предполагает создание приложения, оплаты некой пошлины, проверки ГРЕха и, иногда, сертификации, тестирования или учебной программы. Детали приобретения лицензии остаются на усмотрение МИ, но государственные структуры повсеместно известны медлительностью и некомпетентностью.

Примеры лицензий

Лицензия	Ситуация
Предмет	Любой предмет с Доступностью «О»
Магия	Лицензия на применение магии, регистрация Пробуждённого индивида
Боевое Заклинание	Знание и использование одного Боевого Заклинания
Техномансия	Регистрация техноманта, лицензия на использование Резонансных способностей
Профессиональная	Разрешение на специальность (врач, медсестра, электрик, частный детектив и т.д.)

Фальшивые ГРЕхи

Для тех кто счастливо (или несчастливо) избежал получения ГРЕха при рождении жизнь не сахар. Они могут получить ГРЕх после рождения, но это требует столько удачи, что почти невозможно. Менее везучим остаётся или прожить всю жизнь на тёмной стороне (что большинство и делает) или обзавестись поддельным ГРЕхом. Хотя база ГРЕхов очень хорошо защищены, они доступны из Матрицы (иначе в них пропадает смысл), а потому уязвимы. Спрос, соответственно и цена, поддельных ГРЕхов столь велик, что многие теневые организации, включая все крупные криминальные синдикаты, участвуют в этом бизнесе. Получение фальшивого ГРЕха, созданного и зарегистрированного во всех нужных органах требует длительного и сложного взлома баз данных, а также подделки информации, для которого необходимо использование эксплойтов и других лазеек в системе. В целом, чем больше времени тратится на создание ложной личности тем более правдоподобной она становится. Документы изготовленные второпях могут сработать при покупке гамбургера в Стафер Снак, но при любой проверке станут камнем на шее.

Время потраченное на изготовление поддельного ГРЕха отображается его рейтингом. ГРЕх с низким рейтингом состоит только из основной информации — собственного самого номера ГРЕха. Сопутствующие данные, например, биометрические показатели, скорее всего, отсутствуют или заведомо ложные («Вау, да у тебя ДНК курицы»). Также могут возникнуть вопросы и к согласованности личности или соответствии её физическому индивиду. Если бегущему нужна просто личность — вообще любая — но быстро, он может купить ГРЕх десятилетней негритянки. Высокий, а следовательно дорогой, рейтинг, обозначает надёжно и профессионально сработанный ГРЕх, детали которого хорошо проработаны. Личность соответствует возрасту и национальности покупателя, также есть проверяемая информация, такая как история путешествий и покупок. Биометрические данные ГРЕха с высоким рейтингом взяты от реального человека того же пола и национальности что и покупатель (за дополнительную плату), с доступными для сопоставления образцами (кровь, клетки кожи, волосы — только не спрашивайте откуда они). Доступность и цена фальшивых ГРЕхов расположены на странице 487.

Проверка фальшивых ГРЕхов

Хотя наличие ГРЕха необходимо для цивилизованного взаимодействия с «цивилизационным миром» (во всяком случае таким он себя считает), степень внимания к его подлинности колеблется в широких пределах в зависимости от ситуации и проверяющего. В терминах игры качество ГРЕха выражается в сложности проверки подлинности и наполненности информацией, и отражено в рейтинге ГРЕха. Менее требовательные проверят только основные детали, а более изощрённые проведут глубокий анализ и перекрёстные проверки. С точки зрения игромеханики МИ должен совершить простую проверку Рейтинга Устройства x2, порог которой равен рейтингу фальшивого ГРЕха (используйте **Рейтинги Устройства** системы контроля ГРЕха, стр. 398). Если проверка провалена — система не обнаружила никаких неточностей. Если порог был достигнут, но не превышен, система сообщит о «странностях» и рекомендует оператору провести детальное изучение. Дальше уже дело оператора. В случае же превышения порога, система опознает ГРЕх как фальшивый и может немедленно сообщить властям. Также ГРЕх считается **сожжённым**.

Детали фальшивого ГРЕха

Рейтинг	Атрибуты
1	Всё случайное, возраст, национальность и пол могут не совпадать; нет дополнительных данных
2	Грубая работа; пол совпадает, возраст и национальность «примерно те»; нет дополнительных данных
3	Неплохо; пол, возраст и национальность совпадают; дополнительные данные есть, но их фальшь очевидна
4	Довольно правдоподобен; пол, возраст и национальность совпадают; дополнительные данные пригодны только для небрежной проверки
5	Надёжен; вся статистика правильна; правильные биометрические данные другого человека (с образцами); дополнительные данные содержат историю
6	Альтернативная жизнь; вся статистика правильна; правильные биометрические данные с образцами; полная и правдоподобная история

Сожжённый ГРЕх

Когда поддельный ГРЕх проверяется и разоблачается, система контроля ГРЕха немедленно отмечает это. Если она подключена к Матрице (а обычно это так), то немедленно посылает аварийное сообщение о поддельном ГРЕхе в реестр ГРЕхов страны в которой проходит проверка. В дальнейшем все попытки использования этого ГРЕха автоматически неудачны. Так что использующему этот ГРЕх стоит отказаться от него навсегда. Любителям крайнего риска остаётся небольшой шанс: ГРЕх маркируется сожжённым только в той стране где он разоблачён, а обмен информацией между государствами не всегда оперативный и полный. На устремление МИ сожжённый в одной стране ГРЕх может считаться действующим в другой.

Дежурные локации

Игроки имеют раздражающую привычку идти не туда куда запланировал МИ, что может поставить его в безвыходное положение и заставить не всегда удачно импровизировать. Даже когда всё готово, существует масса деталей необходимых для создания живых декораций. Этот раздел содержит несколько дежурных локаций, которые можно использовать для ваших игр. Локации можно применить как есть или модифицировать под конкретную ситуацию.

Детальность проверки ГРЕха

Рейтинг	Что проверяется
1	У вас есть ГРЕх?
2	Базовый контроль избыточности по числам и антропометрическим данным
3	Контроль избыточности по числам и показателям; запрос дополнительных данных ГРЕха
4	Верификация всех антропометрических данных; проверка дополнительный данных на очевидные конфликты; биометрия должна быть
5	Полная верификация и проверка непротиворечивости; сверка биометрии с образцами
6	Все возможные проверки; необходимо совпадение множественных биометрических образцов; выборочная проверка дополнительных данных

Бар Адская Дыра

Когда вся жизнь — борьба, не сомневайтесь, люди поклянутся к бутылке. Подобные Адской Дыре бары являются одной из немногих форм организованного бизнеса которые можно найти в Редмондских Пустошах, Эль Инферно, Лабиринтах Авторы или других городских областях упадка и заброшенности. Полученный здесь напиток может убить в прямом смысле (поскольку забодяжить его могли в подвале бара, а о составляющих лучше не думать). Однако, в такие районы почти не заглядывают храбрые блюстители правопорядка (как и счастливые обладатели чувства собственного достоинства), так что расположенные там бары идеальны для заключения тайных сделок или проведения негласных встреч. И не стоит ожидать вмешательства охраны. Местная шпана

может побузить так что дробовик всегда под стойкой. Технологии? Доступ к Матрице? Не задерживайте дыхания.

Бар Адская Дыра

Секретная исследовательская станция

Если в чём то в Шестом Мире можно быть уверенным так это в наличии у корпораций секретов. У корпораций может быть множество причин скрывать свои лаборатории, например, защита от конкурентов или мелкого тявкания правительств о «правах человека». Для размещения таких проектов не раз использовались подземные или подводные объекты. Ограниченный доступ позволяет обеспечить охрану плотную как тролль в одежде дварфа. Корпы не отдадут объект невыгодному проекту и не разрушат его потенциал плохой охраной, так что на исследовательской станции будет лучшая защита.

Секретная исследовательская станция

охрана из доступных за деньги. Внутренние Матричные системы и технологии также не отстанут. Доступ к Матрице крайне ограничен (ведь объект под землёй/водой), что повышает защищённость. Команда бегущих попавшая внутрь (или вышедшая наружу) станет идеалом уличных легенд, а неудачники — компостом.

Клуб Нова-Хот

Здесь протекает ночная жизнь. Любой кто хочет общества придёт в ночной клуб. Перед дверьми стоит унылая вереница неудачников и прихлебателей. Внутри здания веселятся лучшие люди Шестого Мира — имеющие нюйены и желание оставаться в теме. Здесь делаются дела, зажигаются звёзды, и иногда умирают мечты. Клуб заполнен богатыми и успешными, что часто вызывает интерес у бегущих и их нанимателей. Если вам повезёт вы окажетесь здесь не по работе, а ради удовольствия. В любом случае, если у вас длинный язык и обширные связи, вы сможете получить любой товар и любую услугу. Технологии и связь в ночном клубе первоклассны, и с самым широким выбором виртуальных развлечений. Охрана незаметна, но хороша, ведь проблемы для посетителей — проблемы для бизнеса.

Клуб Нова-Хот

Семейный магазин

Крупные транснациональные корпорации отбирают все заголовки, но большую часть корпораций составляют небольшие «семейные» компании, пытающиеся свести концы с концами. Частные потребители часто имеют дело с такими компаниями. Они могут быть бакалейщиками, талисмонгерами, туристическими агентствами или разнообразными магазинами. У бегущих и их нанимателей такие заведения, обычно, не

вызывают интереса, но иногда владелец таких предприятий видит нечто необычное или оказывается не в том месте не в то время. Охрана обычно минимальна: маглоки, камеры, сигнализации. Иногда сидит живой охранник, но обычно всё на контракте. Матрица и технологии довольно просты, если конечно в фирме нет технического гения.

Семейный магазин

Задрипанный мотель

Если вы не провели ночь в дрянном отеле, ваша жизнь в тенях прошла зря. Будучи самым дешёвым местом ночлега, они предназначены для тех, кто ищет места где бы вырубиться. Достопримечательностей они не имеют, но зато функциональны. Бегущие часто забегают в такие отели, но не потому что там обитают цели, а скорее по личным соображениям. Охрана обычно пассивна и сравнительно проста: маглоки в комнатах, чуток камер и может один живой сотрудник. В попытках сократить расходы многие отели полностью автоматизируют. Если в районе есть доступ к Матрице скорее всего отель будет автоматизирован, так что бегущим стоит опасаться нервных посетителей с тревожной кнопкой.

Офис крупной корпорации

В Шестом Мире деньги есть основа власти, и ни у кого нет больше денег чем у больших корпораций. Корпоративные деньги кормят тени обильнее чем любые другие, так что не удивительно, что офисы крупных корпораций очень часто становятся полями корпоративных теневых войн. Бегущих могут нанять

Задрипанный мотель

Офис крупной корпорации

для проникновения в офис и кражи информации или извлечения ключевого персонала, сбора разведданных, уничтожения объекта или обеспечения дополнительной защиты. Силы безопасности в офисах чаще всего умелые, профессиональные и хорошо оснащённые. По любому сигналу тревоги прибывают Рисковые Бригады и магическое усиление. Техническая защита весьма изощрённа, с несколькими резервными системами, включая маглоки (с любым количеством методов проверки — пароли, карты, биометрия), камеры, датчики, ловушки и дроны. Матричная защита также не уступает, все устройства завязаны на хост, оснащённый ЛЬДом и контролируемый пауком. Хотя охрана не всегда наилучшая, дело своё она знает.

Госпиталь или клиника

В Шестом Мире потребность в медицинской помощи велика как никогда. А потребность означает прибыль, так что корпорации всё организовали и убедили всех

покупать их страховки и устанавливать «совершенно необходимые» модификации. Бегущие могут посетить клинику по многим соображениям: подлечить своих раненых или добить врага. Бегущих могут нанять для похищения пациента, тайной защиты или кражи медицинского прототипа. Безопасность в медицинских учреждениях важна, но уступает практичности. Если клиника очень частная и работает только с ограниченным списком клиентом, охрана будет серьёзнее. Если больница принимает людей с улиц или в чрезвычайных ситуациях, охрана не сможет сделать многого. Технологии часто первоклассные, но могут и сэкономить. В связи с чувствительностью оборудования (и посетителей) охрана, обычно, использует нелетальные методы, проверяет оружие, подозрительные импланты и неавторизованные беспроводные подключения.

Госпиталь или клиника

Респектабельная резиденция

Многие обитатели Шестого Мира тратят все свои силы на выживание, но богатые и могущественные наслаждаются роскошью. Обычно она располагается в роскошном кондоминиуме, но возможны и традиционный отдельный дом. О таком доме большинство только мечтает — тёплый зимой, прохладный летом, с *настоящей* пищей. Безопасность также важна как и роскошь, так что на ней не экономят. Контракты на охрану такой жилплощади лакомый кусочек и совет жителей не колеблясь сменит поставщика услуг, а потому компании работают ответственно. Обитателей такого жилья обычно довольно мало, так что их имена и внешность будут хорошо известны сотрудникам службы безопасности.

Охрана (и Рисковые Бригады) быстро реагирует на любые сигналы тревоги, хотя приоритетом будет охрана жителей, а не нейтрализация злоумышленников. Техническая охрана будет хороша, хотя не обязательно новейшая, большая часть усилий направлена на повышение комфорта и удобства жителей, а также удержание всякого сброда снаружи.

Респектабельная резиденция

Заброшенное здание

Пришедшие в запустение городские кварталы — обычное дело в Шестом Мире. Пейзаж тех мест насыщен телами и костями зданий. Их населяют скваттеры, банды и другие любители бесплатного. Здания могут служить и различным целям новых жителей: домом, местом встреч, социальной сценой, местом для нелегального и требующего уединения бизнеса или места где можно спрятаться и отлежаться. Большинству бегущих не нравятся такие места, но по ряду причин минуть их не удастся. Жителями таких зданий будут различные обитатели периферии общества: скваттеры, бандиты, Пробуждённые хищники, гули или члены избегаемой большинством группы, такой как Таманы. В большинстве таких мест охраны нет, за исключением того, что жители носят с тобой. Технологии

Заброшенное здание

или доступ к Матрице обычно отсутствуют, за несколькими необычными исключениями, например, зданий занятых техномантами. В этих тёмных и забытых уголках Шестого Мира никогда не знаешь с чем столкнёшься.

Репутация

Для живущего на улице и лишённого защиты системы репутация, это всё. Бегущие в тени и им подобные существуют в трещинах общества и известные им имена (как и известность их собственных) являются единственной частью информации всегда остающейся с ними и имеющей значение. Хорошая репутация наделяет бегущего уважением и влиянием на окружающих, что упрощает приобретение экипировки и услуг. С другой стороны, дурная слава усложняет жизнь в тенях. В *Shadowrun* репутация персонажа разделена на три отдельных показателя: **Уважение Улиц**, **Огласка** и **Общественная Осведомлённость**.

Уважение Улиц

Отображает жизненные достижения персонажа. Чем больше он сделал, тем сильнее его уважают коллеги. Значение Уважения Улиц персонажа основано на общем количестве заработанной персонажем кармы. За каждые 10 полных очков Кармы заработанной персонажем он получает 1 очко Уважения Улиц. Таким образом Уважение Улиц равно общей Карме персонажа разделённой на 10 (округлением в меньшую сторону), хотя его могут изменить другие факторы, вроде траты Уважения Улиц на уменьшение Огласки. МИ может наградить Уважением Улиц за особо примечательные деяния. Уважение Улиц используется как положительный модификатор предела всех Социальных проверок в ситуациях когда репутация персонажа известна.

Огласка

Отрицательная слава персонажа. Если он отличается упрямством, неподготовленностью, глупостью или неудачливостью о нём пойдут нехорошие слухи. Также Огласка отображает бессердечность, ненадёжность и прочие отрицательные аспекты личности персонажа, побуждающие остальных держаться от него подальше. Каждый персонаж начинает с Оглаской 0. Модифицируйте эту характеристику следующими качествами (если они есть у персонажа), одно очко за отрицательное качество, минус одно очко за положительное:

Положительные Качества: Неприметность, Первое Впечатление, Счастливчик.

Отрицательные Качества: Зависимость, Невезение, Боевой Паралич, Смахивающий На Эльфа, Гремлины, Некомпетентный (любое умение), Смахивающий На Орка, Выжженный, ГРЕшник (только Криминальный ГРЕх), Бич Духов, Грубиян, Необразованный, Слабая Иммунная Система.

По ходу игры МИ может наградить персонажа очком Огласки, за действия запятнавшие его репутацию в теневом сообществе. Ну например:

- Отказ закончить бег.
- Оскорбление или иная грубость Джонсону
- Невероятно несносное или оскорбительное поведение
- Предательство члена команды
- Убийство невинных
- Обретение сильного врага
- Сознательная работа на дракона
- Исключительная, приведшая к катастрофе неудача

Персонаж не может заработать очко Огласки за то, за что он уже получил очко. Очки Огласки отображают последствия нереалистично аморального поведения, в том числе легкомысленного убийства. Персонажи с высокой Оглаской, скорее всего, будут получать только очень сложные заказы и обходиться без помощи.

Персонаж может уменьшить Огласку потратив 2 очка Уважения Улиц за избавление от 1 очка Огласки.

Общественная Осведомлённость

Насколько хорошо персонаж известен СМИ, властям и общественности в целом. Бегущим, за некоторыми исключениями, лучше постараться избежать такой известности. Корпорации, как и другие группы влияния, нанимают бегущих когда хотят сделать дело не привлекая к нему всеобщее внимание, так что о лучшем бегущем общественность не знает. Чем меньше работа привлекает внимания тем лучше. Общество узнает своих «героев» только когда дела пойдёт вразнос.

Система подобна Огласке, МИ вручает очко Общественной Осведомлённости в зависимости от действий персонажа, например, за:

- Схватку с представителями правопорядка или Рисковыми Бригадами
- Извлечение известной персоны
- Трёп в неподходящей компании
- Оставленные улики
- Наличие многочисленных свидетелей
- Размещение видеозаписей ваших преступлений на фансайте

Насколько хорошо широкая публика знает бегущего определяется уровнем его Общественной

Осведомлённости. Знает ли конкретный индивид бегущего определяется по таблице Уровень Общественной Осведомлённости.

Общественная Осведомлённость

Рейтинг Осведомлённость	
0–3	Неизвестный вне тени
4–6	Знают те, кто смотрит в тени — сторонники теории заговора, специалисты правоохранительных органов
7–9	Знают спецы: прыткие журналисты, сотрудники правоохранительных органов, некоторые чиновники
10+	Притча во языцех, про вас снимают симы и триды

Уровни жизни

В конце ночи каждый бегущий приходит в том место, что называет домом. Там он хранит свой автомат, заклинания, деку или дрона. Персонаж должен выбрать один из нижеописанных уровней жизни основным — это определит качество его ежедневной жизни. У него может быть несколько уровней жизни, например для различных личностей или на всякий случай, но оплачивает он совокупную стоимость всех.

Роскошный

Лучший во всём: лучшие женщины, высокотехнологичные игрушки, лучшая еда и выпивка, только назови это. Персонаж имеет прислугу, дворецкого или сложных дронов, которые делают для него работу по дому. Он владеет обширным поместьем, шикарной квартирой или люксовым пентхаусом на верхних этажах отеля. Домашняя охрана великолепна, укомплектована тренированными бойцами, имеет магическое усиление и готова отреагировать мгновенно. Его дом способен предоставить лучшую развлекательную систему, обходя в этой сфере правительственные кинотеатры и большинство частных заведений. Персонаж находится в списке VIP самых дорогих ресторанов и клубов, как виртуальных, так и реальных. Это жизнь победителей в *Shadowrun*: руководителей высшего уровня, правительственных шишек, боссов Якудза или парочки бегущих, которые заполучили большие деньги (и прожили достаточно, чтобы суметь их потратить).

Цена: 100,000 нюйен в месяц и больше!

Высокий

Высокий Уровень Жизни предоставляет просторный дом или комнату, хорошую еду и технологии, которые делают жизнь легче. Персонаж может не иметь тех же преимуществ, что и по настоящему большие мальчики, но и не находится на дне, как большинство людей. Его дом находится в охраняемой зоне или защищаемой большими, твердыми взятками местной полиции или главе банды. В его доме прибирается прислуга или он имеет достаточные технологии, которые делают большую часть работу самостоятельно. Эта жизнь подходит как для бандитов, так и для законопослушных граждан: менеджеров среднего звена и подобных персонажей, старших бандитов и тому подобное.

Цена: 10,000 нюйен в месяц.

Средний

Средний уровень жизни предоставляет неплохую квартиру или дом со множеством удобств. Персонажи с этим уровнем жизни вынуждены время от времени питаться нутрисоей, достаточно редко позволяя себе высококачественную натуральную еду, но по крайней мере их автоповар оснащен полным набором вкусовых добавок. Это образ жизни обычных наёмных рабочих или здравомыслящих бандитов.

Цена: 5,000 нюйен в месяц.

Низкий

С этим уровнем жизни, персонаж имеет апартаменты которыми никто не заинтересуется, пока дверь на запоре. Он может рассчитывать на регулярное питание: нутрисоя не очень вкусна, но по крайней мере горячая. Отопление и воду дают по нормированному периоду. Персонаж в полной безопасности пока регулярно отчисляет местной банде деньги. Заводские рабочие и мелкие жулики, также те, кто начинает взлёт или заканчивает падение могут рассчитывать на этот уровень жизни.

Цена: 2,000 нюйен в месяц.

Скваттер

Жизнь воняет скваттом и большую часть времени персонаж проводит именно там. Он ест низкопробную нутрисою, иногда разбавляя её вкусовыми дрожжами из пипетки. Его дом – недостроенное здание, которое, возможно, перестроено в барак или разделено на комнаты размером со шкаф и переполненное множеством других несчастных. Единственное место, где жизнь хуже чем в скваттах - на улице.

Цена: 500 нюйен в месяц

Улицы

Персонаж живёт на улице: в канализации, пропарочных туннелях, арестованных зданиях или в любом доступном углу. Есть он только то, что сможет найти, душ остался в прошлом, а охраной является он сам. Это уровень жизни обитателей нижней ступени социальной лестницы и нищих всех мастей.

Цена: зато бесплатно.

Госпитализация

Применяется только тогда, когда персонаж болен или ранен. Персонаж помещён в больницу: настоящую, с оборудованием и лицензиями, или в частный дом с необходимыми инструментами. Он платит только за это, до тех пор пока не выздоровеет или не умёт.

Цена: 500 нюйен за день обычного ухода, 1,000 нюйен за день интенсивной терапии.

Опции Уровня Жизни

Не все локации равны, некоторые могут иметь некоторое преимущество или недостаток. Ниже описаны опции доступные для любого уровня жизни, за исключением Улицы и Госпитализация. МИ может запретить любую из них, если комбинация опции и места проживания персонажа неправдоподобна или бонус/штраф никогда не повлияют на игру.

Специальное Рабочее Помещение

Мастерская, гараж, офис или другая большая зона для выполнения специальной работы. Оборудование установлено именно так, как вам нравится, так что работа идёт быстро и легко. Проводимые в этом помещении проверки умений (связанных с сущностью рабочего места) увеличивают Предел на 2.

Цена: +1,000 нюйен в месяц

Дополнительная Охрана

Здесь заботятся о безопасности. Квартал может быть окружён стеной, охраняться бдительными контрактниками, патрулироваться бандой альтруистов или там может обитать особо влиятельный человек, с которым лучше не связываться. В любом случае безопасность выше средней по району. Все Рисковые Бригады (стр. 384), а также другие подкрепления будут на один уровень сильнее чем обычно.

Цена: +20% от уровня жизни

Незаметный/Труднообнаружимый

Где вы живёте? А точнее? Ваше жильё особенно трудно найти или оно расположено в особо запутанной части города. Любому для этого понадобится хорошая карта или точные ориентиры, да и этого не всегда хватает. Вы отказались от доставки пиццы, с курьером проще встретиться на перекрёстке. Любые проверки Скрытности (исключая владельца собственности) совершаемые в непосредственной близости от жилища получают штраф -2.

Цена: +10% от уровня жизни

Тесное

Не маленькое, просто уютное, во всяком случае так говорит хозяин. Для жизни места хватит, но о всём остальном забудьте. Для хобби, работы или просто выпрямиться места нет. Любые проверки Логики совершаемые в данном помещении уменьшают Предел на 2 (до минимума в 1).

Цена: -10% от уровня жизни

Опасная Зона

Разве не здесь вчера подстелили того чувака? Район в котором вы живёте особо опасен и славится плохой криминогенной обстановкой. Охрана перегружена, так что реагирует только на наиболее серьёзные вызовы и то медленно. Жители сами заботятся о себе. Зато аренда дешевле, просто не храни дома дорогие вещи. Рисковые Бригады (стр. 384), а также другие подкрепления будут на один уровень слабее чем обычно.

Цена: -20% от уровня жизни

Плата по счетам

Очевидно, что персонаж должен оплачивать свой уровень жизни (или несколько уровней) каждый месяц. Предоплату можно сделать на любое количество месяцев, но вряд ли арендодатель вернёт деньги в случае чего.

Если платёж прострочен, персонаж может потерять свой уровень жизни. При каждой просрочке оплаты совершите бросок 1 кубика. Если результат выше чем количество пропущенных месяцев, то арендодатель позволяет отложить платёж. Однако заплатить всё равно придётся. Если результат *равен или меньше* количества пропущенных месяцев — персонажа выкидывают вон. Если уровень жизни не является основным, то он теряется. В случае пропуском персонажа платы за основной уровень жизни, он уменьшается на 1 уровень. Это отображает конфискацию у персонажа вещей, изъятых или проданных для компенсации долгов, и выселения в менее комфортные условия. На усмотрение МИ на персонаже может остаться висеть некоторая часть долга. Он может быть займом у банка или кредитной компании, или у менее щепетильных личностей, таких как ростовщики или криминальные синдикаты.

В целом, изменение уровня жизни персонажа предлагает массу возможностей для отыгрыша. Игрокам и МИ представляется возможность превратить ситуацию в интересную и драматическую историю.

Покупка Уровня Жизни

Персонаж может навсегда купить конкретный уровень жизни сделав разовый платёж в размере «месячная стоимость x100». Так десять миллионов нюйен обеспечат вам жизнь в Роскоши. Эта сумма отображает инвестиции, паевые фонды и прочий самовоспроизводящийся капитал.

Но ничто не вечно. Персонаж может потерять постоянный образ жизни из-за козней врагов или собственного невезения. Хакер может разорвать

инвестиции в клочья, более прямолинейные враги способны превратить имущество в металлом. Это зависит от хода истории, а не величины банковского счёта. Игрок может продать постоянный уровень жизни Среднего или лучшего уровня. Если у персонажа есть несколько месяцев на проведение законной сделки, то сделайте проверку 2к6. Умножьте результат на 10 процентов, полученное число определит, сколько процентов от покупки персонаж вернёт. Если он не имеет качества ГРЕшник (стр. 84), он совершает бросок только 1к6. Кроме того, если персонажу нужно быстро сбыть дом или сделать это через доверенное лицо, игрок также бросает только 1к6.

Уровни Жизни команды

Если команда (или несколько её членов) особо дружны и хотят жить вместе, то они могут купить совместный уровень жизни. Стоимость возрастает на 10% за каждого дополнительного обитателя. Если команда покупает Низкий уровень жизни и выше, один из членов команда должен стать официальным арендатором. Именно на нём повисает долг при просрочке платежа.

Награды за бег

После завершения бега приходит время определить и раздать игрокам печеньки в виде Кармы и налички (или иного материального вознаграждения). Карма и деньги даются каждому персонажу принимавшему участие в беге. Зачастую размер денежного вознаграждения оговаривается в начале приключения — классическим способом является торг с Джонсоном — но, Карма определяется после окончания действия.

У МИ есть возможность отрегулировать плату по своему усмотрению, но некоторые рекомендации упростят эту задачу, как и проведение серии игр. Также отметим, что вознаграждение может быть дополнено бонусной экипировкой, на усмотрение МИ.

Наличка

Все желают денег, ведь так? Все ваши проблемы исчезли бы в случае прибавки. Полученного на беге не хватит, но лишним не будет. Таблица Вознаграждение Бега очерчивает рекомендованные к выдаче каждому персонажу участвовавшему в беге суммы.

Начните подсчёт с 3,000 нюйен, это **начальная точка** найма бегущего. Этот показатель может быть увеличен на 100 за каждый чистый успех проверки Переговоров до начала бега.

После получения базовой ставки вычислите множитель. Первая часть его образуется **максимальным набором кубиков противника** делённым на 4 (с округлением вниз). Это максимальное значение Умения + Атрибут любого НИП, **непосредственно** противостоящего персонажам. Этот набор кубиков использует только Активные Умения, не Знания, и это умение должно быть использовано против ПИ. Например, максимальный набор кубиков равен 12 (Хакинг 6 + Логика 6) и принадлежит декеру искавшему тот же кусок данных, то он может использоваться только если хакер команды дрался с ним в Матрице. Если же команда встретила декера только в перестрелке и тот (по некоторым причинам) не успел использовать свои хакерские навыки в бою, его набор кубиков Хакинга не является максимальным набором кубиков и не может использоваться при подсчёте вознаграждения. Значение рассчитывается с использованием любых постоянных усилений воздействующих на умения или атрибуты НИП (включая кибервэр и магию), но условные или ситуационные модификаторы, а также бонусы от экипировки, не применяются. Разделите полный набор кубиков на 4 и вы получите первую часть множителя.

После этого прибавьте другие значения множителя основанные на опасности миссии включая оба модификатора из таблицы со страницы 406 и модификаторы созданные МИ. Когда все применимые модификаторы сложены, умножьте базовую ставку на полученный множитель.

После применения множителя, должен быть применён один из трёх **модификаторов стоимости**. Они меняют размер платы за бег в соответствии с характером работы. Обычный бег отображает обычную, будничную работу бегущего в тени 2075-ого года — извлечение, шпионаж или экспроприацию, а также их подвиды. Однако, некоторой, обычно, морально неоднозначной, работы многие бегущие склонны избегать. Она может требовать убийства (сравнительно невинного), помогать корпорации эксплуатировать население, незаконного перевоза наркотиков, поддержки рабства или других вещей, неприемлемых для чистюль. Оплата таких заданий, как правило, выше, поскольку немногие бегущие за них возьмутся (и немногие подадут руку тем кто всё же впишется). По другую сторону морального горизонта событий лежат дела, узнав о вашем участии в которых вами будет гордится даже ваша мама. Они могут включать различные бега в пользу бедных (или нечто не приносящее платы), помощь угнетённым и прочая забота об униженных и оскорблённых. Оплачивается подобная благотворительность куда скромнее, но лавры паладина сама по себе награда?

Пример подсчёты оплаты бега

Итак, бегущие отправились на кражу меча принадлежащего одному Хеллоуинеру, базовая ставка — 3,000. Множитель за максимальный набор кубиков: Пистолеты 6 или, если банда использовала на миссии

Вознаграждения деньгами

Базовая ставка	3,000¥
Ситуация	**Модификатор**
Максимальный набор кубиков противника	+ (Набор кубиков / 4)
В бою противник превосходил ПИ числом 3 к 1	+1
В бою противник с Рейтингом Профессионализма 4 и выше превосходил ПИ числом 2 к 1 (не суммируется с предыдущим)	+1
Столкновение со стаей как минимум из 6 тварей	+1
ПИ встретили не менее трёх различных духов (помимо, часовых) в одной сцене	+1
Бегущие сделали работу впечатляюще быстро и/или изящно	+1
Бегущие рисковали публичным разоблачением во время бега*	+1
Непосредственный контакт с одной из самых опасных сил Шестого Мира (Красными Самураями, Зона Зеро Мицушима и т.д.)	+1
Модификаторы цены	
Обычный бег	0%
(ничего особенного, обычная работы бегущего)	
Хладнокровные ублюдки	+10-20%
(мокруха, помощь корпам прессовать людей, перевозка наркотиков, работорговля)	
Белые и пушистые	–10-20%
(косплей робингуда, помощь «малым мира сего»)	

свою специализацию Улица Этикет, 7. В любом случае множитель округляется до 1. В отсутствии на игре других факторов, оплата составит 3,000 нюйен каждому бегущему. Если бегущие сразились с бандитами и были превзойдены численностью 3 к 1, множитель становится равным 2, поднимая плату до 6,000 нюйен каждому.

А теперь предположим, что меч принадлежит лейтенанту Хеллоуинеров, а тот использовал в бою свой Браунинг Ультра Пауэр. Его набор кубиков равен 8, что увеличивает множитель до 2. Базовая ставка 6,000, а если бегущих превзошли числом (3 к 1), то множитель поднимается до 3, что повышает вознаграждение до 9,000 нюйен.

Также бегущие могут красть меч у Мафии. Максимальный набор кубиков: 10 у обычного громилы и 13 для лейтенанта, таким образом базовая ставка 6,000, если дошло до схватки с главарём — 9,000 нюйен. Если в любой момент времени мафиози было в два раза больше чем бегущих, минимальная ставка поднимается до 9,000, поскольку у мафиози Рейтинг Профессионализма равен 4. Если задание требует убийства одного из головорезов Мафии, то к плата увеличивается на 10%, до 9,900, можно округлить до 10,000. Если задача заключается в убеждении членов Мафии помощи ресурсами нуждающимся, плата снижается на 10%, до 8,100 нюйен.

А что насчёт реальных денег? Что делать если бегущий настолько глуп, что подписался на конфликт с лейтенантом Бешеных Сиу? Максимальный набор кубиков равен 18, т.е. множитель начинается с 4, а учитывая его опасность в дальнейшем множитель сильно возрастает, на 1, до 5. Очень сомнительно, что лейтенанта удастся застать в одиночестве, так что множитель может подняться до 6, за численное превосходство. Бешеные могут управлять некоторыми тварями, что ещё больше поднимает множитель, до 7. Всё это поднимает базовую ставку до 21,000 нюйен. Будет на что отпраздновать, если конечно бегущие выживут.

Карма

Деньги могут дать вам клёвое снаряжение, но на улицах важнее опыт. Другой частью вознаграждения за бег является **Карма**. Она отображает получение нематериальных активов: опыт, интуицию и удачу. Очки Кармы выдаются **каждому персонажу** по завершении бега в соответствии с нижеприведённой таблицей. Размер вознаграждения зависит от действий группы.

Сложите все значения ситуации из таблицы Вознаграждения Кармой, а затем примените один модификатор из нижней части таблицы. Суть модификаторов та же, что и при регулировке оплаты. Если при регулировке оплаты был использован конкретный модификатор, то при распределении Кармы он должен участвовать.

Вознаграждения Кармой

Ситуация	Карма
Персонаж выжил	2
Группа достигла всех целей	2
Группа достигла некоторых целей	1
Общий вызов приключения	(Максимальный набор кубиков противника / 6 (округление вниз))
Модификаторы кармы	
Обычный бег	0
Хладнокровные ублюдки	–2
Белые и пушистые	+2

Все варианты

Орк, который называл себя "Клык", закончил свою трапезу за несколько часов до того, как к нему на обед прибыли гости. Он любил поесть, но предпочитал не смешивать хорошую трапезу с делами. А то, что должно было произойти дальше, было связанно исключительно с делами. Как раз, когда часы на его ДР-дисплее показали "22:04", он получил звонок от менеджера ресторана.

- Извините, что беспокою вас, сэр, но там какие-то... люди просят их впустить. Говорят, что они ваши гости.

Аристократическое раздражение в голосе менеджера было знаком о том, что бегущие не оделись подобающим образом, хотя Клык и просил их об этом.

Клык постарался говорить самым умиротворенным тоном, на который был только способен, чтобы успокоить нервничающего менеджера:

- Да, я ожидаю гостей. Прошу прощения за их внешний вид. Пожалуйста, проводите их тихо в мою комнату.

Когда бегущие вошли в приватную комнату, где Клык ожидал их, он не был впечатлен. Типичная четверка в поношенной одежде, с заметными шрамами и синяками. Однако, несмотря на их неопрятный и невзрачный вид, Клык достаточно доверял своему контакту, чтобы считать, что вместе они будут эффективной командой.

Встреча прошла как в тумане. Он делал подобное столько раз, что уже просто не запоминал такую рутину. Они поторговались касательно оплаты, условий и информации. В целом Клык был доволен результатом. Касательно денег он договорился на пятнадцать процентов ниже допустимого максимума, что могло принести ему ощутимый бонус. Он также не выдал никакой информации, что могла бы отпугнуть их, например то, что цель недавно была приобретена Ацтехнолоджи. Слишком многие бегущие начинали сильно нервничать, когда им приходилось идти против "Большой А", поэтому порой лучше им было не выдавать того, что могло бы подстегнуть их воображение. Еще Клыку пришлось приложить немного дополнительных усилий для импровизации в конце встречи.

- Посылку следует доставить вам? - спросил переговорщик команды.

Клык замешкался на мгновение (он надеялся, что другие этого не заметили), прежде чем ответить:

- Нет, ее следует доставить моему партнеру. Свяжитесь с ним по этому номеру, когда будете готовы.

После того как команда бегущих ушла, он открыл список контактов на своем ДР-дисплее и нашел подходящее имя. Да, он наймет третье лицо, чтобы принять посылку. Изначально это не было частью плана, но он чувствовал себя лучше после того, как принял это решение в последнюю минуту. Осторожность никогда не помешает.

Леон Адлер был гигантским кальмаром, плывущим в водах океана. Множеством конечностей он проводил манипуляции с консолями управления, сделанными из кораллов, информационными линиями, состоящими из морских водорослей, иконками, которые выглядели как морские коньки или криль. Он манипулировал всеми эти устройствами с ловкостью и точность, которые были бы невозможны, будь он самом деле кальмаром из плоти и крови. Но кальмар Леон состоял из фотонов и информации, он был симуляцией мозговых импульсов и его

BY MARK DYNNA

виртуальным воплощением. Он выбрал океаническую иконографию, так как она импонировала ему, расслабляя нервы и притупляя стресс от работы, которая касалась электронных операций и безопасности в корпорации. Его работа стала особо нервной после поглощения. У всех работа стала более нервной, и все вымещали это на нем. По крайне мере, так это выглядело. Поэтому, обозревая свое подводное окружение, Леон вышел из своего типичного рационального состояния. Он почти поверил, что окружающее его - реально. Ему было это необходимо, чтобы дотянуть до конца дня.

Он начал свою рутинную проверку статуса.

Информационные сервисы - функционируют.

Коммуникационная сеть - активна.

Авторизация системы входных дверей - включена.

Внутренние и внешние сенсоры - работают.

Система радиочастотной идентификации (РИ) для определения местоположения работников - отслеживает.

Камеры - ведут запи...

Что-то было не так. Изображение НВ-6-С показывало, что Иса Портер находится в комнате для отдыха. Но ИР показала, что ее имплант все еще в офисе, а никак не в комнате для отдыха. В это время ночи здесь вообще не должно никого быть. В этом не было никакого смысла. Он решил провести более глубокий системный анализ изображения с камеры и призвал ЛЁД-зонд, выглядевший как рыба-удильщик, чтобы проверить систему на наличие аномалий. Где-то произошел сбой в системе? Но для этого происходящее выглядело слишком подозрительно. Камера точно не зависла, иначе бы изображение просто застыло, а на нем Иса двигалась, пусть и не слишком активно. Он присмотрелся внимательнее и отметил едва заметный сбой в трансляции изображении. "Погадите-ка минутку, - подумал Леон, - выглядит так, будто оно просто закольцовано". Однако внезапно его отвлек сигнал от рыбы-удильщика. Та сообщала, что возможно обнаружила...

ЛЁД взорвался ослепительной вспышкой электронного света. Какая-та иконка, какая-то неизвестная личность подорвала его из какого-то скрытого места прежде чем Леон вообще понял, что происходит. Она двигалась так быстро? Что это? Он атакован! О призрак, что-то в системе! Куда оно делось? Леон больше не видел нарушителя. Тот слишком быстрый! Что же ему делать? Он не мог нормально думать. Что же ему делать?

Доложить службе безопасности. Служба безопасности знает, что делать. Он передвинул свой виртуальный облик кальмара к кораллам и водорослям, которые формировали коммуникационную систему. Мертва. Разбита вдребезги и не функционирует. Когда это произошло? Он же проверял систему всего несколько секунд назад. Нарушитель был такой быстрый. Вот он уже перед ним. Он передвигается так быстро!

Белое пламя и его голову будто бы обхватили тисками, будто бы тысяча кирпичей обрушились ему на череп и сокрушили его мозг! Что это, как он это сделал? Белое пламя. Сокрушило. Океан, тысячи фунтов давления. Вес воды. Он давил на него, ломал его. Белое пламя. Его голова была готова взорваться. Ему нужно выбраться, попасть в безопасное место, выбраться из океана, выбраться из Матрицы. Но он не мог. Он чувствовал, что будто бы умирает. Он не мог думать ни о чем, кроме отключения. Отключиться. Отключиться. Это все о чем он мог думать. Поднять руку. Провод. Провод в его голове. Там было пламя. Надо достать пламя у себя из головы! Достать провод из разъема. Отключиться. Отключиться, отключиться, отключиться, отключиться, отключиться, отключиться, отключитьсяотключиться отключиться отключиться-отключиться.

Мир завертелся, упал, и замер с треском и глухим звуком падения.

Бадди Эхрлич отхлебнул индустриального субпродукта, который они называл "сойкаф" и закашлялся. "Фрагов дрек, - подумал он, - никто не должен пить такую дрянь". Он отбросил с отвращением чашку, и немым жестом показал своим людям, чтобы те следовали за ним. Он остановился напротив двери 35-Чарли. Та была заперта. Не должна ли была эта херова штука открыться, когда он рядом? Зачем тогда нафиг нужна вся эта гребанная система? Он попытался ввести свой код на панели. Ничего.

- Кто-нибудь нахер скажет мне, какого фрага здесь происходит? - крикнул Бадди. У него не было настроения самом разгребать это дерьмо. Поэтому он включил свой ДР-дисплей и попытался вызвать это мелкое ничтожество по имени Леон. Ему бы лучше немедленно заставить эту дверь работать как надо, сейчас же. Ничего. Вся сеть службы безопасности больше ничего не передавала. Бадди ни был каким-нибудь дрекоголовым. Он понимал, что это означало.

- Приготовить оружие и быть начеку! Что-то здесь чертовски не так.

Он достал свой пистолет и направился к той двери, на которую, как он знал, еще не успели поставить улучшения. Это был единственный способ куда-либо попасть. Когда он завернул за следующий угол, то увидел их, сразу целую фрагову команду. Один из них был большим гребанным троллем с пушкой на изготовке. Он не успел моргнуть и уже полетели пули. Прошли считанные секунды, а Колеман, Лестер и Гаррисон уже упали, прежде, чем Бадди успел крикнуть "В укрытие!". Он сделал несколько выстрелов и прыгнул за ближайший дверной проем. Вокруг стучали пули - должно быть, у них было автоматическое оружие. Впрочем, у одного из них был меч, и он весело мчался вперед посреди стрельбы, что бы в кого-либо его вонзить. Бадди сделал еще несколько выстрелов, просто чтобы нападавшие пригнули головы, и он успел оценить ситуацию. Он надеялся, что они были также удивлены его появлению, как и он - их. Ему просто нужно немного продержаться, пока не прибудет подкрепление, чтобы было бы быстрее, если бы фрагов коммлинк работал.

Один из нападавших прислонился к стене коридора и сделал странный жест рукой. Мир взорвался россыпью цветов и звуков, наступило полное замешательство. Бадди уже не понимал, в какую сторону он смотрит и что делает. Мир стал мешаниной из звуков и изображений, будто бы кто-то раз включил дюжину гребанных трид-станций одновременно и перенаправил их вещание прямо ему в мозг. А затем он внезапно понял, что это означает.

- Назад, с ними есть фрагов маг! - крикнул он и начал отступать, его люди поступили так же. Когда они свернули за угол, в голове у него начало прочищаться. А затем он услышал крик и мерзкий хлюпающий звук. Он обернулся и увидел, что Шерр упал на землю, а из его раскрытой раны хлестала кровь. Это был парень с гребанным мечом! Кто вообще сейчас нахер использует мечи? Бадди вскинул пистолет и выстрел, но парень уже исчез. Фраг, он был быстрый! Краем глаза Бадди заметил какое-то мельтешение. Пора с этим кончать.

- Автоматический режим, стрельба очередями! - крикнул он, и его люди накрыли площадь дождем из пуль. Но ублюдок с мечом лавировал между ними так, как Бадди никогда прежде не видел. Он сумел увернуться. И как будто этого было мало, за спиной у себя Бадди услышал тяжелые шаги. Он обернулся и увидел тролля (и откуда он только успел здесь взяться?) с дробовиком, из которого выстрелил Стахлу в живот, и тот отлетел. Безо всяких приказов оставшиеся люди Бадди принялись бешено палить в тролля. Однако пули будто бы отскакивали от его толстой шкуры, не причиняя вреда.

"Время убираться отсюда нахер", - подумал Бадди. Он развернулся и лицом к лицу столкнулся с парнем, вооруженным мечом.

"От фраг", - только и успел он подумать.

✖

Доктор Хольмштейн оглянулся и замер. В конце его лаборатории стояло трое мужчин. И раньше их здесь не было. Один из них даже был не человеком, а тварью с уродливыми рогами. Тролль. Это нарушители. Они прошли сквозь Бадди, замки и все остальное. Что они собираются делать? Те ни говоря ни слова двинулись к доктору Хольмштейну. Один из них что-то вогнал ему в спину, и тот потерял сознание. Тролль подхватил доктора прежде, чем тот упал, закинул его на плечо и трио пошло прочь.

✖

Нури Маршалл нахмурился, прочитав донесение об инциденте вчерашней ночью. Он только на прошлой неделе стал главой подразделения охраны после того, как Ацтехнолоджи взяла под контроль это развивающееся дело. Он полагал, что будет какое-либо нападение, даже был готов биться об заклад об этом. Просто он не ожидал его так рано. Однако скрепя сердцем он должен был признать, что соперники Ацтехнолоджи были вполне компетентны и имели ресурсы. Вторгшаяся прошлой ночью команда хорошо подготовилась к операции. Они забрали всю информацию о проекте и доктора Хольмштейна, гения, который его и курировал. Без этого проекта было ничего выбрасывать на рынок, не из чего извлекать прибыль, и само приобретение этого дела принесло бы лишь убытки.

Нури не мог позволить этому произойти, если конечно хотел сохранить свое место и оставаться в добром здравии. Он все же предполагал подобную оказию, и у него был план и на такой случай.

Сперва он проверил файл с личными данными доктора. Его "медицинское экранирование" уже было завершено. Нури отправил специальное закодированное послание в подразделение метафизического обслуживания, чтобы там отследили текущее местоположение доктора. Затем он сделал еще один звонок, человеку, чьего имени он даже не слышал.

Это человек не говорил, а лишь угрожающе молчал. Он нервировал Нури как мало что еще в этом мире, поэтому он постарался быть краток.

- Посылку забрали. Мне нужно, чтобы ты ее вернул. Я пошлю тебе координаты в ближайшие несколько часов. Будь готов выдвигаться.

Вот и все. Нури использовал все ему доступные ресурсы. Теперь оставалось только ждать.

✖

Лобо крался в тенях и всматривался в ночь. Его кибернетические глаза хорошо видели в темноте и отмеряли расстояние до его цели. Бегущие направлялись к человеку, который должен был принять посылку, человека и информацию. Он и его товарищ Оцелотль должны были вмешаться и вернуть все это владельцам. Или же уничтожить, если подобное будет невозможно. Лобо шустро изготовил свое оружие к бою. Не глядя в сторону Оцелотля он знал, что тот также готов. Они всегда работали в паре, лишь вдвоем и больше никого. Так они тренировались и жили столько, сколько Лобо себя помнил. Может, у него и была жизнь до того, как компания забрала его и переделала, превратив в смертоносную машину для убийств. Но он этого уже не помнил. Он не помнил ничего до того, как очнулся в госпитале после финальной процедуры, переделывавшей его тело. Вооруженный и улучшенный при помощи лучших технологий Ацтехноложди, он стал воином, которому не было равных. Он был быстрее, выносливее и сильнее того уличного сброда, за которым теперь наблюдал при помощи улучшенного зрения. Лобо изменили кибернетически и биологически, а Оцелотля накачали магией. Его обучали и наставляли лучшие волшебники мегакорпорации. Оцелотль был переполнен магией, но скрывал ее, чтобы выглядеть обычным человеком. Он мог сокрушить врага одним ударом кулака или поджарить лишь взглядом или жестом. Вместе они были сталью и колдовством, мечом и магией.

Время пришло. После того, как бегущие передали человека и информацию (передачу последней Лобо отследил на своем ДР-дисплее) принимающей стороне, Лобо и Оцелотль одновременно поднялись. Быстро и бесшумно они сократили расстояние до своих целей и жестоко напали на них. Атака прошла, как и планировалась. Они точно знали, что и как делать. Они были связаны и столь хорошо понимали друг друга, что буквально предвидели совместные действия. Сперва Оцелотль выпустил разряд магии, который расшвырял бегущих и принимающих в разные стороны, разделив их. Прежде чем тела упали на землю, Лобо точно выстрелил в телохранителей курьера. Те были мертвы уже по приземлению. Задействовав все с той же сверхъестественной скоростью свои виртуальные инструменты и произвел опустошительную атаку на коммлинк самого курьера. Его защита была разбита вдребезги, а информация стерта в считанные секунды. Затем Лобо пустил в голову этого человека три пули, и та взорвалась гейзером кровавых брызг. Оцелотль бросил еще одно заклятье, чтоб дезориентировать бегущих и не дать им вмешаться. Покончив с уничтожением информации, Лобо атаковал бегущих из своего оружия, а Оцелотль обездвижил человека-посылку нелетальным магическим разрядом. Затем он прикрыл их отступление еще одним заклятьем, в то время как Лобо быстро поднял бессознательное тело. Все нападение заняло у них всего тридцать секунд, как и планировалось. Операция была успешна.

Некоторое время спустя орк пришел в офис своего начальника с относительно хорошими новостями.

- Я думал, что операция была провалена, - сказал начальник, сделав ударение на последнем слове.

Орк остался спокоен.

- Не полностью. Нам не удалось захватить доктора, однако я добыл информацию.

- Как? Мне сказали, что она также была потеряна.

- Вот почему хорошо иметь план на случай непредвиденных обстоятельств. Видите, у парня, которого я нанял, был запасной вариант для подобного случая. Мне лишь понадобилось некоторое время, чтобы найти его тело в морге, так как разумеется у него не было идентификации, а безымянные трупы появляются на улицах города каждый день, - сказал орк, и сделав паузу, отпил из стакана. - Найдя труп, я заплатил одному хирургу, чтобы тот извлек имплантированный в его мозг информационный шлюз, где, как я надеялся, он сделал копию информации. Да, у него было мало времени на это, прежде чем его убили, но к счастью, он все же успел.

Сказав это, орк передал информацию начальнику, при этом самодовольно улыбнувшись, демонстрируя клыки. Он сделал это только чтобы позлить того.

После беглой проверки информации начальник подал голос:

- А что с вашими наемниками? Бегущие, которые изначально добыли эту информацию, что с ними?

- Понятия не имею.

- Ты даже не знаешь, живы они или мертвы?

- Нет, да меня это и не беспокоит.

- Почему же? - спросил начальник. Такая бессердечность орка даже у него вызывала любопытство.

- Потому что, мой дорогой друг, в этом мире есть куда более важные вещи, чем судьба еще одной команды бегущих в тенях.

Препятствия и помощники

Посмотри правде в глаза, чаммер, Шестой Мир очень велик и твои персонажи не будут действовать сами по себе. Рано или поздно, но они познакомятся с самыми разнообразными людьми и вещами. Некоторые из них дружелюбны и помогут персонажу угодившему в переплёт, другие же выстрелят ему в лицо, съедят или сотворят что похуже.

В этой главе будут представлены несколько примеров каждого типа. Она поделена на три раздела. Первый расскажет о неигровых персонажах (НИП'ах), с которыми персонажи игроков (ПИ) будут взаимодействовать по ходу игры. Вторая поведает о тварях, обычных и паранормальных, с которыми можно столкнуться, к добру или к худу. Но обычно заканчивается стрельбой. Третья посвящена наркотикам и другим токсинам, которые можно использовать как инструмент или средство релаксации.

Неигровые персонажи

Если персонажи игроков являются звёздами вашей постановки, то неигровые персонажи (НИП) суетятся на подпевках. От генерального директора мегакорпорации, до живущего в переулке дварфа-скваттера, и от дракона в зале заседаний до клерка Стафер Снака, НИП оживляют мир вокруг ПИ, которые сражаются и разговаривают с ними. Они ходят по тем же улицам, бьются о те же грабли и продают те же секреты что и ПИ. Через них МИ взаимодействует с игроками рассказывая историю.

Shadowrun, это ролевая игра, по самой своей сути являющаяся интерактивной. Общение между НИП и ПИ большей частью засвистит от отыгрыша игроков и МИ. Но временами этого будет не хватать. Рано или поздно разговор не задастся и придёт время грязных трюков. Тогда детального знания мотивов и склонностей персонажа недостаточно, нужно знать на что он способен.

Обычно МИ создаёт НИП под нужды конкретного приключения или кампании. Существует множество различных ролей и целей, в конце концов у каждого приключения свой стиль и настрой. НИП должны создать достаточную угрозу для персонажей или предоставить нужную помощь, и МИ должен иметь это ввиду когда сведёт их вместе. Даже если их жизненные обстоятельства не располагают к комфорту, они должны органично вплетаться в историю.

Хотя НИП необходимо создавать самостоятельно, МИ может помочь некая стартовая точка. Игроки непредсказуемы и МИ не всегда сможет повести историю по заранее продуманному пути. В этом разделе представлены некоторые основные НИП, которых МИ может использовать. Также имеются советы и рекомендации по использованию НИП в различных ситуациях. Они могут быть громилами или ветеранами тени, безликими пешками или важными персонажами, чьё влияние на жизнь ПИ огромно. Или чем-то средним или чем-то иным. Они могут быть теми кого ПИ знают, контактами что помогают и направляют — за сходную плату. Хотя большинство НИП впишется в эти категории, не все на это способны, впрочем МИ может на эти вопросы и не отвечать. Некоторые НИП жизненно важны для сюжета, другие же просто декорации.

Громилы

В каждой истории Шестого Мира герои, рано или поздно, встретят злодеев. Они могут быть самыми разнообразными от дорожных банд до элитного отряда корпоративной охраны. Но их статус не слишком важен: они все безымянны, безликие и обладают похожими возможностями. Они могут быть проходными или чрезвычайно опасными, но всегда заменяемыми приспешниками и прислужниками.

Они **громилы**.

Громилами зовутся НИП, которых можно сгруппировать вместе, ведь их игровые параметры практически одинаковы. Поэтому МИ легче обсчитывать группы персонажей, с одним набором умений и атрибутов. Различные группы одинаковых громил могут иметь различные специализации, для этого им нужно добавить нужные умения.

Также одинаковы их экипировка и оружие, хотя и там можно спрятать сюрприз. Один из бандитов может быть уличной колдуньей, один из охранников может таскать

автомат, хотя коллеги ограничиваются пистолетом. МИ должен отмечать эти исключения и давать специалисту нужную для применения дополнительного снаряжения или умения экипировку. Специализированные громилы хороши для поддержания игроков в тонусе и вне зоны комфорта — слишком легко решить, что все громилы одинаково опасны. Не переусердствуйте с этим приёмом, ограничьтесь одним или парой таких уникумов. Это упростит подсчёты.

Ещё один способ упростить МИ вычисления — совершать одну проверку Инициативы для группы громил, хотя аугментированные специалисты могут, по выбору МИ, делать отдельную. Результат такой проверки применяется для всех громил, хотя некоторые модификаторы (вроде ран) заставят отдельных НИП действовать на другом Значении Инициативы.

Счётчики Состояний

Здоровье громил легче подсчитать (и, для ИП, легче снизить). У громилы есть один Счётчик Состояния, использующийся и для Оглушающего и для Физического урона. Клеток в этим счётчике 8 + половина Тела или Силы Воли (смотря что выше), округляется вверх. Весь урон, будь то Физический или Оглушающий, наносимый громиле отслеживается по этому счётчику — когда он заполняется, громила более не может участвовать в этом бою. Громилы не получают урона от переполнения, они не настолько круты как ПИ.

Может потребоваться узнать, пережил ли громила схватку. Вы можете захотеть допросить пленного. В таких случаях записывайте тип урона вырубившего громилу. Если он был Оглушающим, или Физический урон полученный громилой меньше его Тела, он жив, по крайней мере сейчас. Если последний урон был Физическим и урон превышал Тело громилы — он мёртв.

Рейтинг Профессионализма

Некоторые команды обучены лучше других. Игроки могут столкнутся с трусливыми и неопытными бандитами, а на следующий день выйти против умелого, прекрасно обученного и закалённого отряда спецназа. Первые струсят и сбегут при первых признаках неприятностей, а вторые вполне могут смешать ПИ с грязью. В игровых параметрах разница выражена в рейтинге Профессионализма, определяющим поведение группы и её эффективность против бегущих.

Характеристики НИП и тварей

Аббревиатура	Атрибут	Аббревиатура	Атрибут
Т	Тело	**Л**	Ловкость
Р	Реакция	**С**	Сила
СВ	Сила Воли	**Лог.**	Логика
Инт.	Интуиция	**Х**	Харизма
Г	Грань	**Сущ.**	Сущность
М	Магия	**Рез.**	Резонанс
Иниц.	Инициатива		

Сруби их

Иногда даже упрощённых подсчётов слишком много. В таких случаях есть несколько дополнительных правил для ускорения вычислений:

- Одна рана врубает громилу.
- К громилам не применяются обычные правила сопротивления; все броски против них не встречают сопротивления. Большинство заклинаний проходит беспрепятственно, также громилы не могут уклоняться от стрелковых атак.
- Если ПИ получает на проверке Скрытности любое количество успехов — громилы автоматически захватываются врасплох.
- Если громилы видят приближающихся бегущих, то могут попробовать устроить засаду, но она автоматически проваливается.

Рейтинг Профессионализма измеряет сравнительную опытность и дисциплину группы. Он используется как модификатор набора кубиков при сопротивлении социальным умениям, и определяет рейтинг их атрибута Грани и запаса Грани (см. Грань Группы).

Нижеприведённый печень рейтингов поможет назначить противникам нужный рейтинг Профессионализма.

Рейтинг Профессионализма 0 (Неподготовленные): Зелены как дубы. Они знают как использовать своё оружие, но они не были в бою и их никогда не готовили как команду. Реагируют они, как правило, неуклюже и медленно. Если кто в группе откинется, остальные подожмут хвост и разбегутся. Примеры: охранники торговых центров и случайные уличные бандиты.

Рейтинг Профессионализма 1-2 (Частично обученные): Хотя ветеранами их не назвать, эти громилы прошли определённую подготовку по тактической слаженности и бывали в боях.

Они действуют умело и руководствуются планом, хотя им и недостаёт ветеранской привычки к свистящим над головой пулям. Если более чем четверть команды выйдет из строя отряд прекращает сражаться и покидает бой. Примеры: патрульные-новички, члены банд и команды корпоративной безопасности.

Рейтинг Профессионализма 3-4 (Тренированные): Эти парни знают что делать. Они хорошо обучены, опытны и умеют сохранять хладнокровие. Они не дадут дуракам шанса. Если падёт более половины группы остальные отступят. Примеры: профессиональные телохранители, опытные полицейские и наёмники.

Рейтинг Профессионализма 5-6 (Элита): Они живут этим. Первоклассные специалисты, сломать которых невозможно. Они будут сражаться до последнего человека или пока параметры задачи не прикажут отступить. Примеры: полицейские спецподразделения, военный спецназ и фанатики.

Грань Группы

Громилы не обычные персонажи. Их роль в рассказываемой истории ограничена и они не имеют обычной для героев Грани. Фактически у громил вовсе нет собственного атрибута Грань, взамен у них есть общий запас Грани на группу. Это ещё один способ облегчить МИ вычисления. Вместо отдельных подсчётов Грани МИ может потратить очко Грани на любого громилу отряда.

Команда громил имеет столько очков Грани Группы каков её рейтинг Профессионализма. МИ следует убедится, что громилы используют Грань только в критических для своей цели ситуациях. МИ может регулировать Грань Группы на своё усмотрение, особенно если команда громил ещё вернётся в историю (в таком случае её может потребоваться чуточку больше). Восстановление очков Грани громил возможно, но оно никогда не должно быть более частым чем для ПИ.

Лейтенанты

Иногда в отряде громил есть выдающаяся личность. Её может отличать компетенция или сила личности. В любом случае — он главный. Он лейтенант.

Лейтенант остаётся громилой, но на голову выше остальных. К команды может быть только один лейтенант. Остальные имеют один набор атрибутов и умений, но у лейтенанта он особенный. Лейтенант сильнее и компетентнее остальных громил. Конкретнее: сумма его атрибутов должна быть по крайней мере на 4 очка выше суммы рядового громилы. С Активными умениями история аналогична.

Характеристики металюдей

Метатип	Средний рост	Средний вес	Средняя продолжительность жизни (мировая)
Дварф	120 см	54 кг	Более 100 лет (ожидаемая)
Эльф	190 см	80 кг	200+ (предположительно)
Человек	175 см	78 кг	55-65 лет
Орк	190 см	128 кг	35-45 лет
Тролль	250 см	335 кг	45-55 лет

Модификаторы атрибутов метатипа

Метатип	Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт	Х	Г	Иниц.	Броня
Дварф	+2	—	–1	+2	+1	—	—	—	–1	–1	—
Эльф	—	+1	—	—	—	—	—	+2	–1	—	—
Орк	+3	—	—	+2	—	–1	—	–1	–1	—	—
Тролль	+4	–1	—	+4	—	–1	–1	–2	–1	—	+1

Как и у остальных громил у лейтенанта нет собственной Грани, но есть доступ к групповой. Лейтенант делает собственную проверку Инициативы, но если получает тоже Значение Инициативы что и остальная команда — действует первым. У него также один Счётчик Состояния.

Лейтенант с умением Лидерства может поддержать свою команду в бою. В дополнение к обычным способам использования Лидерства (**Использование Лидерства**, стр. 147), он может применить это умение для повышения рейтинга Профессионализма группы на 1 выше нормального (что также увеличивает Грань).

Примеры громил

В тенях вы можете бежать против кого угодно. Большая часть попробует помешать вашей работе. Эти примеры представляют типичного громилу соответствующего рейтинга Профессионализма. Каждый раздел описывает и даёт характеристики обычного громилы и лейтенанта. МИ вовсе не обязан включать лейтенанта в каждую группу громил. Также МИ может использовать несколько лейтенантов для создания элитного отряда определённого типа громил.

Рейтинг Профессионализма 0: Головорезы и идиоты

Воплощение тупых, низколобых неандертальцев, когда говорят «тупой бандюга» – это про них. Их использует политклуб Гуманистов или ТерраФист!, хотя они могут и просто шляться по улице в поисках неприятностей. Также они используются для избиения и запугивания случайных групп людей. Против опытного бойца они ничто, но если реального сопротивления нет — они хороши.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ
3	3	3	3	3	2	3	2	6

Инициатива	6 +1к6
Счётчик Сост.	10
Броня	0
Умения	Клинки 3, Дубинки 3, Запугивание 3, Безоружный Бой 3
Снаряжение	Дубинка [Дубинка, Точн 4, Досяг. 1, ЗУ 6Ф] Нож [Клинок, Точн 5, Досяг. —, ЗУ 4Ф, БР -1] комлинк Мета Линк (Рейтинг Устройства 1)

Лейтенант: Иногда простого, случайного насилия недостаточно. В таких случаях более опытный бандит принимает командование и убеждается, что нужные коленные чашечки сломаны. Эти лейтенанты обычно уже знают почём фунт лиха, но не представляют особой проблемы даже для начинающего бегущего.

Отыгрыш громил

Да, они заменяемы. Да, их правила упрощены в угоду МИ. Они могут быть просто мясом, но они смогли выжить в том же Шестом Мире что и ПИ. Они знают насколько опасна перестрелка, неважно узнали ли они это из жизненного опыта или просмотра тридов. Остаётся ли у них время подготовиться или нет, но большая часть громил знает и применяет основы тактики: использует укрытия, ждёт пока цель не откроется, и пытается занять удобную позицию. Они безымянны, но это не значит что они идиоты.

Сделать из громил достойный вызов игрокам — работа МИ. И лучший способ её сделать, убедиться, что громилы знают ситуацию и тактику.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ
3	4	3	4	3	3	3	3	6

Инициатива	6 + 1к6
Пределы	Физический 5, Ментальный 4, Социальный 5
Броня	0
Умения	(Зависящее от организации Уличное Знание) 3, Клинки 3, Дубинки 4, Запугивание 5, Пистолеты 3, Безоружный Бой 4
Снаряжение	Дубинка [Дубинка, Точн 4, Досяг. 1, ЗУ 7Ф] Кольт Америка Л36 [Лёгкий Пистолет, Точн 7, ЗУ 7Ф, БР —, СЗ, КО —, 30 (о)] Нож [Клинок, Точн 5, Досяг. —, ЗУ 5Ф, БР -1] комлинк Мета Линк (Рейтинг Устройства 1)

Рейтинг Профессионализма 1: Бандиты и уличная шпана

Хеллоуинеры. Пятиглазы. Пожиратели Мозгов. Красные Роверы. Древние. Эти имена, а в особенности именуемые так банды, способны напугать практически любого. С точки зрения тактики и организации бандиты являются следующей ступенью эволюции мелких бандитов. Они правят улицами разрастания. Они крепки как гвозди и тупы как ящик молотков. Кроме того, они крайне территориальны и долго помнят обиды, как настоящие так и мнимые.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ
4	4	3	4	3	2	3	3	6

Инициатива	6 + 1к6
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 5, Ментальный 3, Социальный 4
Броня	9
Умения	Клинки 4, Дубинки 3, Этикет (Улица) 3 (+2), Запугивание 4, Пистолеты 4, Безоружный Бой
Качества	Стойкость
Снаряжение	Бронежилет [9] Браунинг Ультра Пауэр [Тяжёлые Пистолеты, Точн 5 (6), ЗУ 8Ф, БР -1, СЗ, КО —, 10 (о)] Нож [Клинок, Точн 5, Досяг. —, ЗУ 5Ф, БР -1] комлинк Мета Линк (Рейтинг Устройства 1) 1 доза крама или джазза (стр. 448)

Лейтенант: Достаточно опытный в запугивании и избиении мирных граждан (и своих коллег) может продвинуться в командной структуре банды. Другие бандиты, особенно стремящиеся выжить и преуспеть новички, относятся к лейтенантам с пугающей степенью лояльности.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ
4	4	4	4	4	3	4	4	5.7

Инициатива	8 + 1D6
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 6, Ментальный 4, Социальный 5
Броня	12
Умения	Клинки 3, Этикет (Улица) 4 (+2), Запугивание 4, Лидерство 1, Пистолеты (Самозарядные) 3 (+2), Метательное Оружие 2, Безоружный Бой (Киберимпланты) 3 (+2)
Качества	Стойкость
Аугментации	Выдвижная шпора [Точн 6, ЗУ 7Ф, БР -2]
Снаряжение	Бронекуртка [12] Браунинг Ультра Пауэр [Тяжёлый Пистолет, Точн 5 (6), ЗУ 8Ф, БР -1, СЗ, КО —, 10 (о)] Нож [Клинок, Точн 5, Досяг. —, ЗУ 5Ф, БР -1] комлинк Сони Император (Рейтинг Устройства 2) 1 доза крама или джазза (стр. 448)

Рейтинг Профессионализма 2: Корпоративная охрана

Не каждый корпоративный объект занимается сверхсекретными исследованиями, для которых необходима максимальная безопасность, но какая-никакая охрана нужна каждому. Эти парни она и есть. Серетех и Заключения Сиавасэ позволяют экстерриториальной корпе во время защиты стрелять на поражение, но большинство охранников не вооружены до зубов — это плохой пиар. Они неплохо обучены и оснащены, что позволяет им реагировать на основные угрозы и случайное уличное насилие. В случае серьёзных проблем им приказано укрыться и ждать приезда подкреплений.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ
4	4	4	3	3	2	3	3	6

Инициатива	7 + 1к6
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 5, Ментальный 4, Социальный 5
Броня	12
Умения	Автоматы 3, Этикет 3, Проницательность 2, Пистолеты 4, Бег 4, Безоружный Бой 3
Снаряжение	Бронекуртка [12] Кольт Кобра ТЗ-120[ПП, Точн 4 (5), ЗУ 7Ф, БР —, СЗ/ОЧ/ПА, КО 2 (3), 32 (о)] Фичетти Секьюрити 600 [Лёгкий Пистолет, Точн 6 (7), ЗУ 7Ф, СЗ, КО (1), 30 (о)] комлинк Ренраку Сенсей (Рейтинг Устройства 3) Оглушающая дубинка [Дубинка, Точн 4, Досяг. 1, ЗУ 9О(э), БР -5, 10 зарядов]

Лейтенант: Охрана важных объектов часто улавливается магорабом. Магия редка, поэтому маг обычно совмещает охрану с основной работой. Специальных магов-охранников берегут для особо важных объектов или проектов.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ	М
3	4	4	3	4	4	4	3	6	3

Инициатива	8 + 1к6
Астральная Иниц.	8 + 3к6
Счётчик Сост.	12
Пределы	Физический 5, Ментальный 6, Социальный 6
Броня	10
Умения	Чувствование 4, Астральный Бой 3, группа умений Призывание 3, Контрчародейство 4, Лидерство 3, Пистолеты 2, Чародейство 4
Качества	Маг (Герметический)
Снаряжение	Бронекуртка [12] Фичетти Секьюрити 600 [Лёгкий Пистолет, Точн 6 (7), ЗУ 7Ф, БР —, СЗ, КО (1), 30 (о)] гоглы Взгляд Мага (10м) комлинк Ренраку Сенсей (Рейтинг 3) Фок (Мощь 2) Чародейства (Боевое)
Заклинания	Обнаружить Жизнь, Свет, Физический Барьер, Снаряд Силы, Безмолвие, Оглушающий Шар

Рейтинг Профессионализма 3: полицейский патруль

Когда расцвели корпы, даже основные государственные службы были приватизированы. Наиболее известные корпорации в сфере безопасности, это Странствующий Рыцарь и Одинокая Звезда. Патрульные этих корп сравнительно хорошо обучены, и часто встречаются бегущими.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ
4	3	4	3	3	2	3	3	6

Инициатива	7 + 1к6
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 5, Ментальный 4, Социальный 5
Броня	12
Умения	Дубинки 3, Проницательность 3, Пистолеты 4, Бег 3, Безоружный Бой 4
Знания	Органы Правопорядка 4, Местная Преступность 3
Снаряжение	Арес Хищник V [Тяжёлый Пистолет, Точн 5 (7), ЗУ 8Ф, БР -1, СЗ, КО —, 15 (о)] Бронекуртка[12] Дефинс EX Шокер [Тазер, Точн 4, ЗУ 11О(э), БР -5, ОВ, КО —, 4 (м)] комлинк Ренраку Сенсей (Рейтинг 3) Солнечные очки (визуальный канал, смартлинк) Оглушающая дубинка [Дубинка, Точн 4, Досяг. 1, ЗУ 9О(э), БР -5, 10 зарядов] 2 дозы джазза

Лейтенант: Ветераны корпоративной полиции видели и делали почти всё что случается на улицах. Они инстинктом чувствуют неприятности и возможности. Многие получили аугментации, либо взамен утраченных конечностей, либо приобретённых ради сдерживания плохих парней, вроде бегущих.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ
4	4	4 (6)	3	4	3	5	4	5.1

Инициатива	9 + 1к6 (11 + 1к6)
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 5 (6), Ментальный 5, Социальный 6
Броня	12
Умения	Автоматы 4, группа умений Ближний Бой 6, Запугивание 4, Лидерство 5, Проницательность 5, Пистолеты 6, Скрытность 3
Знания	Органы Правопорядка 6
Аугментации	Киберглаза [Рейтинг 2, с/ компенсация вспышек, визуальный канал, сумеречное зрение, смартлинк, термографическое зрение), усилители реакции 2
Снаряжение	Арес Хищник V [Тяжёлый Пистолет, Точн 5 (7), ЗУ 8Ф, БР -1, СЗ, КО —, 15 (о)] Бронекуртка [12] Дефинс EX Шокер [Тазер, Точн 4, ЗУ 11О(э), БР -5, ОВ, КО —, 4 (м)] комлинк Эрика Элит (Рейтинг Устройства 4) Оглушающая дубинка [Дубинка, Точн 4, Досяг. 1, ЗУ 9О(э), БР -5, 10 зарядов] 2 дозы джазза

Рейтинг Профессионализма 4: Организованная банда

Для бегущих конфликт с другими преступниками не редкость. Мафия, Якудза, Триады, Косшари, всем им необходимы группы солдат, обычно для грязной работы. Они заработали репутацию надёжных ломателей ног. Но чувство юмора у них так себе.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ
4	5	4	4	4	3	4	3	6

Инициатива	8 + 1к6
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 6
Броня	9
Умения	Автоматы 5, Клинки 5, Запугивание 6, Проницательность 2, Пистолеты 4, Безоружный Бой 6
Качества	Стойкость
Снаряжение	Ческа Чёрный Скорпион [Автоматический Пистолет, Точн 5, ЗУ 6Ф, БР —, СЗ/ОЧ, КО (1), 35 (о)] Бронеплащ [9] Нож [Клинок, Точн 5, Досяг. —, ЗУ 5Ф, БР -1] или меч [Клинок, Точн 6, Досяг. 1, ЗУ 7Ф, БР -2] комлинк Ренраку Сенсей (Рейтинг Устройства 3)

Лейтенант: Техноманты редки в Шестом Мире. Обычно отверженные нормальным обществом, техноманты не имеют иного выбора как применять свой дар для грязной работы. Различные криминальные синдикаты, особенно самые умные, жаждут их использовать. Даже зашоренная Мафия не отвергнет техноманта готового вести или поддерживать отряд бойцов.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ	Рез
3	3	4	3	5	5	5	4	6	5

Инициатива	9 + 1к6
Матричная Иниц. (Хот Сим)	9 + 3к6
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 5, Ментальный 7, Социальный 7
Броня	9
Умения	Компиляция 7, Компьютеры 5, Кибербой 6, Декомпиляция 6, Лидерство 4, Проницательность 5, Пистолеты 3, Регистрация 7, Софт 6
Качества	Природная Закалка, Техномант
Снаряжение	Беретта 201T [Лёгкий Пистолет, Точн 6, ЗУ 6Ф, БР —, СЗ/ОЧ, КО (1), 21 (о)] комлинк Эрика Элит (Рейтинг Устройства 4) Бронеплащ [9]
Комплексные Формы	Чистильщик, Рассеивание Обработки Данных, Рассеивание Брандмауэра, Редактор, Вливание Атаки, Вливание Обработки Данных, Выброс Резонанса, Стукач, Трансцендентный Грид

Рейтинг Профессионализма 5: Элитная корпоративная охрана

Сходная с государством мегакорпорация содержит военизированные формирования, для тех сражений, в которых обычные солдаты не аргумент. Отряды вроде Серафим или Красных Самураев предназначены для вселения в противника ужаса, само их присутствие значит что бегущим недостаточно заплатили.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ
6	5 (7)	5 (7)	4 (6)	4	4	5	3	1.9

Инициатива	10 (12) + 3к6
Счётчик Сост.	11
Пределы	Физический 7 (9), Ментальный 6, Социальный 4
Броня	18
Умения	группа умений Атлетика 6, группа умений Ближний Бой 7, Этикет (Корпорации) 6 (+2), группа умений Огнестрельное Оружие 9, Проницательность 6, Скрытность6
Аугментации	Киберглаза [Рейтинг 2, с/ компенсация вспышек, визуальный канал, сумеречное зрение , смартлинк, термографическое зрение], мускульная аугментация 2, мышечный тоник 2, вшитые рефлексы 2
Снаряжение	Арес Альфа [Штурмовая Винтовка, Точн 5 (7), ЗУ 11Ф, БР -2, СЗ/ОЧ/ПА, КО 2, 42 (о)] Арес Хищник V [Тяжёлый Пистолет, Точн 5 (7), ЗУ 8Ф БР -1, СЗ, КО —, 15 (о)] комлинк Эрика Элит (Рейтинг Устройства 4) Полная броня [15] и Полный шлем [+3] (с/ химпрокладка)

Лейтенант: Возьмите самого тёртого спецназовца и сделайте его ещё более лояльным к корпорации. А затем сделайте его демоном в Матрице. Он настоящий человек компании, корпоративный решатель вопросов, одинаково хорошо обученный для сольной работы и для руководства отрядом.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ
5	6 (9)	5 (7)	4 (7)	5	5	5	4	1.3

Инициатива	12 + 3к6
Счётчик Сост.	11
Пределы	Физический 6 (8), Ментальный 7, Социальный 5
Броня	18
Умения	группа умений Атлетика 6, группа умений Ближний Бой 7, группа умений Взлом 7, Поиск Данных 5, Подрыв 5, группа умений Электроника 6, Этикет (Корпорация) 4 (+2), группа умений Огнестрельное Оружие 8, Лидерство 6, Проницательность 6, Скрытность 6
Аугментации	Киберглаза [Рейтинг 3, с/ компенсация вспышек, визуальный канал, сумеречное зрение, смартлинк, термографическое зрение, и визуальное приближение], датаджек, мускульная аугментация 3, мышечный тоник 3, вшитые рефлексы 2
Снаряжение	Арес Альфа [Штурмовая Винтовка, Точн 5 (7), ЗУ 11Ф, БР -2, СЗ/ОЧ/ПА, КО 2, 42 (о)] Арес Хищник V [Тяжёлый Пистолет, Точн 5 (7), ЗУ 8Ф, БР -1, СЗ, КО —, 15 (о)] Полная броня [15] и Полный шлем [+3] (с/ химпрокладка) Кибердека Сиавасэ Кибер-5 [РУ 5, Атр. 8 7 6 5, Прогр. 5]
Программы	Доспех, Биоотдача, Конфигуратор, Дешифровальщик, Шифровальщик, Разбивка, Молот, Локдаун

Рейтинг Профессионализма 6: Элитный спецназ

СпН ВМС 6. Призраки Тира. Бешеные Сиу. Тренированные для скрытого проникновения и диверсий, они лучшие из лучших. В бою они разрушительны. Делая то, чему обучены — они справятся.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ
6	6 (9)	5 (8)	5 (8)	5	4	6	4	2.3

Инициатива	14 + 4к6
Счётчик Сост.	11
Пределы	Физический 7 (10), Ментальный 7, Социальный 6
Броня	18
Умения	группа умений Атлетика 7 (10), группа умений Незаметность 6, группа умений Ближний Бой 8, Подрыв 7, группа умений Огнестрельное Оружие 9, Проницательность 7
Снаряжение	Полная броня [15] и Полный шлем [+3] (с/ химпрокладка) Кошкомёт, комлинк Гермес Икона (Рейтинг Устройства 5) ХК 227 [ПП, Точн 5 (7), ЗУ 7Ф, БР –4, СЗ/ОЧ/ПА, КО (1), 28 (о), с/ бронебойными патронами] Дымовые гранаты (2) [Граната, ЗУ —, БР —, Взрыв радиус 10 м] Термально-дымовые гранаты (2) [Граната, ЗУ —, БР —, Взрыв радиус 10 м]

Лейтенант: Не все воины Шестого Мира аугментированы. Армия всегда готова принять магически одарённых новобранцев. Адепты сражаются бок о бок со своими кибернетическими товарищами, и удар каждого быстр и смертельно опасен.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Сущ
6	6 (9)	6 (9)	5 (8)	5	5	6	5	6

Инициатива	15 + 4D6
Счётчик Сост.	11
Пределы	Физический 8 (11), Ментальный 7, Социальный 7
Броня	18
Умения	группа умений Атлетика 7 (10), группа умений Незаметность 6, группа умений Ближний Бой 8, Подрыв 7, группа умений Огнестрельное Оружие 9, Проницательность 7
Качества	Адепт
Степень Посвящения	2
Силы Адепта	Улучшенные Рефлексы 3, Усиленная Ловкость 3, Усиленная Эффективность (Автоматы) 3
Снаряжение	Полная броня [15] и Полный шлем [+3] (с/ химпрокладка) Кошкомёт комлинк Гермес Икона (Рейтинг Устройства 5) ХК 227 [ПП, Точн 5 (7), ЗУ 7Ф, БР –4, СЗ/ОЧ/ПА, КО (1), 28 (о), с/ бронебойными патронами] Дымовые гранаты (2) [Граната, ЗУ —, БР —, Взрыв радиус 10 м] Термально-дымовые гранаты (2) [Граната, ЗУ —, БР —, Взрыв радиус 10 м] Фок Ци (Мощь 6, Усиленная Сила 3) Оружейный фок меч [Мощь 2, Клинок, Точн 6, Досяг. 1, ЗУ 11Ф, БР -2]

Ветераны теней

Громилы, независимо от рейтинга Профессионализма, являются безымянным пушечным мясом. Их никогда не вспомнят, и не важно, смогли ли они остановить ПИ или нет. Однако, **ветераны теней** совсем другое дело. У них есть имена. Они отправляют громил на задания. У них есть планы и цели. И, самое главное, они двигают сюжет.

«Ветераны теней» – общий термин. Это не обязательно бегущие в тени. Но, в любом случае, это важные персонажи приключения, а то и в кампании. Если громилы это массовка и статисты, то ветераны теней — основные звёзды. Они могут быть как основными антагонистами так и лучшими друзьями героев, а также занимать любое промежуточное положение.

Создание ветеранов теней

Ветераны теней — товар штучный. Они, как и персонажи игроков, должны быть созданы с нуля используя таблицу Приоритетов (см. **Создание бегущего**, стр. 66) и улучшены Кармой. В процессе создания учитывайте сравнительную силу НИП и ПИ. Это позволит определить, сколько Кармы необходимо потратить на ветерана теней (См. таблицу Развитие ветерана теней). Есть четыре уровня ветерана теней.

Уступающий: Обычно уступают ПИ в честном бою, но представляют опасность. Однако, зачастую с их друзьями ПИ не могут не считаться.

Равный: Эти парни не уступают ПИ. Многие из них, как и ПИ, бегущие, но также возможны и сотрудники корпорации, правительства или синдиката.

Превосходящий: Этот чувак сильнее любого отдельного ПИ, но если на него навалится вся команда — ему не поздоровится. К нему не применяются ограничения умений и снаряжения начинающих персонажей.

Сверхчеловек: С некоторыми парнями лучше просто не связываться — если он и не завалит всех, то как минимум способен на это. И к нему не применяются ограничения умений и снаряжения начинающих персонажей. Персонажи такого уровня не должны встречаться часто, но уж если он вышел в игру — он должен быть запоминающимся.

Все ветераны теней создаются по таблице Приоритетов (стр. 69), если они создаются для компании Уличного или Ветеранского уровня к ним также применяются соответствующие правила (стр. 68) создания персонажа. Уступающие НИП используют таблицу Приоритетов как и игровые персонажи, но получают более низкий уровень каждой колонки. Например, если вы выделите Ресурсам приоритет А, то Уступающий ветеран теней получит Ресурсы приоритета В. Следовательно, Уступающий ветеран теней получает два приоритета Е.

После создания ветерана теней он должен быть улучшен Кармой до соответствия уровню ПИ. Величина этой Кармы основана на среднем уровне кармы ПИ и индексируется в соответствии с таблицей Развитие Ветерана Теней.

Ветераны теней дают вам прекрасную возможность добавить аромат вашей кампании. Они могут быть примером для подражания, союзниками, соперниками или врагами персонажей игроков. Они могут очаровать персонажей игроков своим щегольством или раздражать высокомерием, но в любом случае должны произвести впечатление, направив ход игры по нужному пути (см. Детализация ветеранов теней).

Если ветеран теней сталкивается с персонажами игроков несколько раз, он также должен развиваться. В противном случае его значение будет падать. Отслеживайте, сколько Кармы вы даёте ПИ. Ветеран теней должен получать аналогичное, с поправками таблицы Развитие ветерана теней, количество. Развивайте ветерана теней как если бы он был ваши персонажем — сделайте его экспертом в одной области, но не забывайте о возможности устроить сюрприз. Сделайте его весомым фактором.

Развитие Ветерана Теней

Уровень	Дополнительная Карма
Уступающий	80% средней Кармы ПИ
Равный	100% средней Кармы ПИ
Превосходящий	125% средней Кармы ПИ
Сверхчеловек	200% средней Кармы ПИ

Детализация ветеранов теней

Ветераны теней должны быть запоминающимися, полностью прописанными персонажами. Они должны произвести на ПИ впечатление, плохое или хорошее, но запоминающееся, а для этого им потребуется больше чем игромеханические параметры. Ветераны теней будут иметь значительную долю влияния на приключение или даже кампанию, так что не стоит спешить. Да, у них должны быть собственные планы и цели, однако не стоит забывать о их личностях, особенностях и причудах. Дайте игрокам яркое описание одежды НИП, его манер и шрама над правым глазом.

И самое главное: убедитесь, что всё записали. Занесите в профиль НИП всё что скажете игрокам. Это поможет сохранить целостность образа в дальнейшем.

Рука Бога

Иногда бегущие попадают в переплёт. Иногда в него подпадает ваш ветеран теней. Иногда переплёт перерастает в заваруху. Иногда бегущим везёт и им удаётся замочить ветерана теней.

Это прекрасно, вот только это может поломать все ваши планы, в которых роль ветерана теней очень важна и длительна.

Временами вы можете это обойти, используя сценарии в которых гибель НИП не полностью очевидна. Его гибель скрывает взрыв. ПИ может вырубить и в это время ветеран теней исчезает. НИП падает с крыши и разбивается вне поля зрения. Помните: нет трупа — нет смерти.

Но бывает, что по воле Судьбы ветеран теней умирает у всех на виду. В таком случае вы можете использовать Руку Бога и обмануть саму смерть. Для этого вы навсегда сжигаете всю оставшуюся Грань ветерана теней. И он выходит вон. Персонаж выглядит как обычно, но на самом деле цепляется за жизнь изо всех сил. После того как ПИ отвернутся он сможет сбежать, спастись или восстановиться. Но такое спасение накладывает свой отпечаток. У спасшегося появляется новый заметный шрам, в чём ветеран теней может обвинить ПИ, или он может уменьшить рейтинг одного или нескольких атрибутов, или получить соответствующее Отрицательное качество.

Детализация контактов

Контакты схожи с ветеранами теней. У них есть имена, жизни и личности, и всё это надо учитывать при их создании. Основная разница между контактами и большинством ветеранов теней это постоянные отношения с ПИ. Практически всегда контакты будут если не друзьями, то союзниками ПИ. Имейте в виду МИ и игроки должны вместе найти точки соприкосновения контактов и ПИ, описать их отношения и историю.

Контакты живут своей жизнью, а не проводят дни в ожидании сообщения от ПИ. Чем они занимаются? Есть ли у них семьи? Разыскивают ли их сборщики долгов Мафии? Его дочь чипоголовка? Если у вас есть ответы на эти и многие другие вопросы — вы почти создали из бумажной статистики уникальную личность.

Связь между бегущим и контактом работает в обе стороны. Они не просто сидят и ждут когда ПИ попросит их помощи. Иногда они достают комлинк и вызывают бегущего, прося его об услуге. У них есть жизнь вне приключений ПИ, найдите способ об этом напомнить.

Контакты

Ты тот, кого ты знаешь. В тенях Шестого Мира это утверждение вернее чем многим бы того хотелось.

Контакты, это НИП служащие в качестве источников жизненно важной для бегущих информации, товаров и услуг. Зачастую эти данные не абсолютно верны, поскольку получены от третьих лиц. Этот раздел поможет вам получить максимальную отдачу от этих важных НИП.

Контакты и числа

Бегущие и контакты будут часто общаться. Создание контактов, как и ветеранов теней, должно происходить исходя из таблицы Приоритетов. Обычно контакты Уступают или Равны ПИ. Допустим, что у них есть базовое снаряжение и уровень жизни подходящий их социальному слою. Детектив Странствующего Рыцаря будет иметь пистолет, наручники и лёгкую броню, а Джонсон — необычный комлинк и дорогущий костюм.

Контакты отличны от ветеранов теней тем, что полезны для ПИ. У контакта есть два рейтинга измеряющих его полезность: Связи и Лояльность.

Связи: влияние контакта, если конечно оно есть, от 1 до 12. Чем выше рейтинг Связей тем более полезны знакомства контакта. Таблица Рейтинг Связей описывает каждый уровень и даёт примеры. Персонаж не может начинать игру с контактом у которого рейтинг Связей выше 6.

Лояльность: Насколько ему можно доверять. Он принимает значение от 1 до 6. Чем выше рейтинг Лояльности тем больше контакт готов сделать для ПИ. В таблице Рейтинг Лояльности описывает каждый уровень и как его использовать.

Рейтинг Связей

Рейтинг	Описание
1	Социальное влияние практически отсутствует; полезны только его Знания.
2	Есть один или два друга с полезными Знаниями или минимальное социальное влияние.
3	Несколько друзей, но социальное влияние невелико.
4	Знает несколько человек на районе; местный лидер или вожак банды.
5	Знает несколько человек и имеет некоторое социальное влияние; член городского совета или низкопоставленный исполнитель небольшой корпорации.
6	Известен и влиятелен в регионе: мэр или губернатор города/разрастания, известный фиксер или исполнитель средней корпорации.
7	Знает многих людей региона и обладает существенное социальным влиянием; часто занимает лидирующие позиции в государственной корпорации.
8	Имеет связи в нескольких государствах; исполнитель в правительстве государства или государственной корпорации.
9	Хорошие связи на своём континенте, значительное социальное влияние; руководитель среднего звена малого национального правительства или АА мегакорпорации.
10	Хорошие связи мирового масштаба, больше социально влияние; старший руководитель среднего звена правительства небольшого государства или АА мегакорпорации.
11	Чрезвычайно надёжные связи мирового масштаба, огромное социальное влияние; средний руководитель крупного государства или ААА мегакорпорации.
12	Глобальный игрок с несравненным социальным влиянием; ключевой руководитель крупного государства или ААА мегакорпорации.

Рейтинг Лояльности

Рейтинг	Описание
1	*Просто Бизнес*. Отношения чисто деловые, основаны исключительно на выгоде. Ты можешь ему даже не нравиться, льготных предложений не будет.
2	*Миляга*. Отношения всё ещё деловые, но с капелькой взаимного уважения.
3	*Знакомый*. Отношения дружелюбные, но до дружбы далеко. Контакт готов терпеть неудобства ради персонажа, но не готов страдать.
4	*Друган*. Настоящая дружба или, как минимум, взаимное уважение. Контакт готов поменять свои планы ради персонажа.
5	*Я задержу их*. Оба давно знают и доверяют друг другу. Контакт поддержит персонажа даже в рискованных ситуациях.
6	*Друг на всю жизнь*. Контакт и персонаж встанут друг за друга стеной.

Рейтинг Лояльности применяет в качестве бонуса набора кубиков при переговорах между ПИ и контактом (или наоборот). Кроме того МИ должен использовать его как порог или модификатор при попытке выжать из контакта информацию о бегущем.

Использование контактов

Совместная пятничная пьянка это конечно замечательно, но реальная ценность контакта, в том что он может для вас сделать. Возможны четыре категории услуг: чёс, знакомства, хабар и помощь. Все это полезно, но редко когда бесплатно (см. **Помощь друга**, стр. 423).

Перед получением помощи от контакта персонажу сначала требуется с ним связаться. А поскольку помимо помощи персонажу у него есть и своя жизнь это не всегда просто. Поиск не всегда заключается в проверках, он зависит от воли МИ, а именно от потребностей истории. Если данный контакт даст ПИ информацию к которой МИ не готов, то контакт занят и не может встретиться. Если ПИ не вызывают нужного, и обладающего важнейшими сведениями, контакта, то тот может сам связаться с ПИ. Это может одновременно помочь игрокам и создать видимость самостоятельности.

Если конкретный контакт неважен для МИ, то требуется бросок 2к6, если результат равен или превышает рейтинг Связей контакта — он доступен. Ведь чем более влиятельна персона тем у неё больше неотложных забот. Другие факторы также могут вмешаться, например, как персонаж обращался с контактом и кто кому должен услугу.

Чёс: Прочёсывание местности в поиске полезной информации — основная функция большинства контактов в *Shadowrun*. Обычно это выливается в поиск или отработку улик, и для бегущих в тени контакты лучше всего подходят для получения информации. Публикуемые приключения часто содержат раздел *Чёс*, в котором перечислена информация которую персонаж может получить из конкретного источника.

Когда персонаж запрашивает у контакта информацию тот может ею уже обладать. Совершить проверку умений используя соответствующее Знание контакта + связанный атрибут, это определит что и насколько точно контакт знает. В этой проверке применяется Социальный предел контакта.

В случае успешного прохождения проверки и контакт знает что-либо, МИ определяет готов ли контакт этим поделиться. Если препятствий нет, то обычно контакт готов рассказать то, что знает. Если контакта просили не распространяться или это может ему повредить, то он откажется говорить. В таком случае необходима проверка Переговоров, рейтинг Лояльности контакта применяется в качестве дополнительных кубиков для вашего броска. Уважение Улиц ПИ может повлиять на Социальный предел для этой проверки (см. **Уважение Улиц**, стр. 402). Также разговорить контакт могут помочь нюйены, МИ установит конкретную сумму, но общем случае за каждые (100 х (7 — рейтинг Лояльности)) нюйен вы получаете один дополнительный кубик к проверке Переговоров (один из немногих случаев когда вы в прямом смысле покупаете кубики).

Если проверка провалена или контакт ничего не знает, он может поспрашивать вокруг. Контакт совершает Длительную проверку Связи + Харизма [Социальный], интервал которой составляет 1 час, а порог определяется МИ по таблице **Пороги Длительных Проверок** (стр. 50) на основе сложности вопроса/информации. МИ может заменить Харизму подходящим Знанием. Кроме того, он может применить любые подходящие на его взгляд модификаторы, особенно если у контакта спрашивают такую информацию к которой у него обычно нет доступа.

Знакомства: Иногда бегущему нужно поговорить с тем, кого он не знает. Может понадобиться уговорить мегакорпу остановить охоту на команду или заключить с лидером банды союз против общих врагов. Если персонаж не знает нужных людей и не может найти к ним подходы, то он может пойти к контакту и попросить его стать посредником.

Для начала определите, есть ли риск для контакта. Так драконы без энтузиазма относятся к просьбам о встрече, к ним нужен аккуратный подход, да и без риска не обойтись. В подобном случае вам сначала придётся уговорить самого контакта (тут подойдут Переговоры, Обман, шантаж или хороший отыгрыш). Если контакт согласился помочь, он совершает проверку Этикета + Харизма [Социальный] порог которой равен рейтингу Связей цели. Примените к проверке все соответствующие социальные модификаторы, основанные на отношениях между ПИ и целью, кроме того получите бонус к набору кубиков равный рейтингу Связей контакта.

В случае успеха проверки контакт смог организовать встречу между ПИ и нужной персоной, личную или с помощью Матрицы. А вот время МИ определяет на своё усмотрение. Если игроки давят дайте им 4к6 часов. После организации встречи отрегулируйте впечатление НИП, положительное или отрицательное, в зависимости от персонажей игроков. На этом роль контакта обычно заканчивается. Но если встреча пройдёт очень хорошо или очень плохо может измениться репутация контакта.

Если контакт не может организовать встречу с нужным человеком, то он может попробовать связаться с более близким к цели посредником. Посредник в свою очередь может договориться о встрече с нужным НИП. В случае такого посредничества риск для жизни, репутации и конечностей контакта существенно уменьшается.

Хабар: Сходно со знакомствами, но в этом случае вы пытаетесь продать или купить. Контакт использует свои связи для поиска потенциальных покупателей или продавцов. Игромеханически это выглядит как проверки Доступности или Скупки Краденого (стр. 454) ПИ, но вместо ваших используются Харизма и умение Переговоры контакта, а его рейтинг Связей используется для получения дополнительных кубиков (контакты лучше в этом). Если вы готовы подсластить сделку скажите об этом контакту заранее — они хороши, но не экстрасенсы.

Помощь: Собственно всё остальное что контакт может сделать для персонажа, от латания дыр в автомобиле до штопания шкуры самого бегущего. Как правило любой вид прямой поддержки относится к помощи.

Есть два типа помощи: деловая и личная. Деловая помощь это то, что вы могли бы получить от любого специалиста, например лечение ранений или ремонт снаряжения. Сложность вот в чём: большая часть незнакомых специалистов склонна вести записи, а для бегущих это обычно нежелательно. Контакт по прежнему возьмёт рыночную плату за услуги, но сделает

Пример

Гром нашла пузырёк кроваво-красной жидкости, но не имеет понятия что это за вещество. Она знакома с химиком, но сейчас не может до него добраться. Однако, уличный док доступен. Поскольку жидкость выглядит как кровь, док совершает проверку Биологии. В пузырьке действительно кровь, но некоторые её компоненты врачу неизвестны. Гром простит дока докопаться до подробностей. МИ совершает за дока Длительную проверку Харизмы 3 + Связи 2. Поскольку дело сложное, МИ устанавливает порог в 18. Десять бросков (и 10 часов) спустя док вызывает Гром. У него сработала интуиция и док показал пузырёк знакомому алхимику. Выяснилось, что Гром нашла пузырёк Ренфилда, наркотика который используется вампирами для превращения потенциальной еды в рабов. Теперь она должна услугу и уличному доку и алхимику, но об этом она подумает завтра, если конечно переживёт эту ночь...

Рейтинги Помощи

Рейтинг	Описание
1	*Незначительная*. Доставить сообщение. Обеспечить доступ к слабоохраняемой зоне (посадочная зона аэропорта, полицейский участок).
2	*Низкий Риск*. Одалживание специализированного снаряжения (стоимостью до 5 000 ¥). Корпоративные действия требующие визы непосредственного руководителя.
3	*Средняя*. Обеспечить доступ к стандартно охраняемой зоне (обычная корпоративная лаборатория).
4	*Умеренный риск*. Одалживание специализированного снаряжения (стоимостью до 50 000 ¥). Корпоративная заявка требующая визы руководителя среднего звена.
5	*Серьёзная*. Обеспечить доступ к надёжно охраняемой зоне (офис ФБР, штаб-квартира АА мегакорпорации, региональный штаб ААА мегакорпорации).
6	*Существенный риск*. Одалживание специализированного снаряжения (стоимостью до 500 000 ¥). Корпоративная заявка требующая визы топ-менеджера или младшего исполнителя.

работу тайно. Если хотите поторговаться, то вам поможет Встречная проверка Переговоров + Харизма [Социальный], в которой рейтинг Лояльности контакта станет бонусом к вашему набору кубиков. Чистый успех опустит или поднимет цену на 10 процентов.

Личная помощь несколько сложнее. Это всё что не оплатить наличными. Готов ли контакт сделать что просят, остаётся на усмотрение МИ и игрока. Это может создать потребность в более формальном методе.

Очевидно, что некоторые услуги ценнее других. МИ может воспользоваться таблицей Рейтинги Помощи, которая поможет определить насколько серьёзную личную помощь вы можете попросить. Рейтинг Помощи может находится в диапазоне от 1 до 6, чем выше рейтинг, тем большего вы хотите от контакта. Обычно контакт соглашается оказать услугу рейтинг которой равен или меньше его рейтинга Лояльности. Если рейтинг Помощи превышает рейтинг Лояльности контакта, вам потребуется пройти Встречную проверку Переговоров + Харизма [Социальный].

И, разумеется, вы останетесь должны вашему контакту ответную услугу, время которой ещё придёт. Расплата остаётся на усмотрение МИ, но она как минимум не должна уступать полученной помощи. И само собой разумеется, МИ может использовать её как крючок для сюжета нового приключения (см. **Помощь друга**, далее).

Глюки

При работе с контактами глюк может ударить с двух сторон. В случае глюка у МИ есть несколько вариантов его реализации, зависящих от природы услуги. Если это чёс, то контакт мог получить неверную информацию или направить ПИ в неверном направлении. Если контакт разбирался с хабаром, то тот может быть использован или забагован. В ином случае о интересах ПИ могла узнать третья сторона. Когда ПИ узнают об утечке и смогут ли защититься от её последствий остаётся на усмотрение МИ.

Критический глюк, очевидно, приводит к тому, что дело совсем плохо. Контакт даёт полностью неверные сведения. Одно из звеньев цепочки поставок решает надуть ПИ. Один из задействованных НИП почувствовал себя оскорблённым. Или, что ещё хуже, информация о затеях ПИ достигла самого неприятного человека. Персонаж может придти на дружественную встречу и обнаружить своего заклятого врага или честного законника, пришедшего отнюдь не для разговора.

Помощь друга

Контакты готовы помочь, но не бесплатно. Всё имеет свою цену, помните? Контакт ожидает получить выгоду, обычно где-то около своего рейтинга Связей x 100 нюйен за информацию или знания, или рейтинг Связей x 1 000 нюйен за услугу или товар; за хорошее отношение они готовы скинуть около (свой рейтинг Лояльности x 10) процентов. Эти формулы ни в коем случае не обязательны — вместо денег вы можете предложить хороший обед, новый комлинк, пожертвование благотворительной организации, ремонт жилья или нечто иное, но очень немногие имеют аллергию на деньги.

И, разумеется, вы можете получить услугу в долг. Но в будущем вас обязательно попросят об ответной любезности, которая может перерасти в полноценную работу, выходящую за рамки обычной работы по найму. Это даёт МИ возможность работать творчески и ввести повороты сюжета, новые конфликты и прочие двигатели сюжета кампании.

Оказание услуг позволяет вам самостоятельно выбирать работу, а не ждать звонка от дружественного фиксера. Также это позволяет устраивать личные дела не

опасаясь удара в спину от Джонсона, хотя от этого невозможно стопроцентно защититься (кому в Шестом Мире можно полностью доверять?).

По ходу игры контакты становятся более ценными. В таком случае они склонны просить вас возвращать долги. И чем более полезен контакт тем весомее услуги. Ведь так и должно быть?

Примеры контактов

Контактом может стать представитель любого архетипа, но некоторым из них это просто на роду написано. Нижеперечисленные контакты могут иметь дело с бегущими всех мастей. Каждому контакту есть краткое описание, а также перечень предоставляемых услуг, предпочитаемые места встреч, схожих контактов и игровая статистика. Из-за гибкости возможной экипировки рейтинг Брони контакта не указан.

Бармен

Возможности: Информация, дополнительные контакты, задние комнаты для тайных встреч.

Места встреч: любой бар/ночной клуб.

Схожие контакты: Владелец бара/ночного клуба, вышибала, официантка, стриптизёр.

Бармен подаёт напитки. Кроме того он слушатель и жилетка для каждого кто приходит в заведение. Он видит и слышит почти всё, это и делает его столь полезным знакомым, а его коробку для чаевых столь тяжёлой.

Бармены знают всех, так что они смогут поведать о том кто не пришёл в обычное время, чей ребёнок сбежал из дома, кому изменила жена и многое, многое другое. Также они в курсе местных слухов и могут поведать особо сочную исповедь пьяного клиента. Кроме того бармен может связать вас с поставщиками различных товаров и услуг. Разумеется, не бесплатно — иногда прямолинейно наличкой, иногда более интересным образом.

Но он не просто болтун. Бармен не будет разглашать тайны алкогольной исповеди без веской причины. Как мы не раз говорили, у него есть цена, но обычно она стоит того.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт.	Х	Гр	Сущ
3	4	3	3	4	3	3	4	2	6

Инициатива	6 + 1к6
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 6
Умения	Этикет (Улица) 6 (+2), Запугивание 5, Длинноствольное Оружие (Дробовики) 4 (+2), Переговоры 5, Пистолеты 4, Безоружный Бой 4
Знания	Алкоголь 6, Медиазвёзды 5, Спорт 6, Уличные Слухи 6, Тривия 6

Патрульный

Возможности: Информация, дополнительные контакты, снаряжение.

Места встреч: улица его участка, кафе.

Схожие контакты: Детектив, стукач, полицейский под прикрытием, частный полицейский.

Они охраняют свои холодные улицы многие годы и знают всё что там происходит. Новички и старожилы, притоны ЛЖИ и владения банд — он знает всё, а что не знает узнает мгновенно. Сеть стукачей поможет. А если вы ему нравитесь — он поможет вам.

Некоторые полицейские осуществляют патруль пешком, другие на машинах или мотоциклах. А иные, особенно в контролируемых ГКА городах, на лошадях. Некоторые твердолобые законники, другие же готовы, за хорошую цену, продать собственную мать. В этом заключается тонкость работы с патрульным — узнать его цену и предложить её. Он отплатит информацией или встречей с нужным человеком.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт.	Х	Гр	Сущ
4	4	4	3	3	3	4	3	3	6

Инициатива	8 + 1к6
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 5
Умения	Автоматы 4, Дубинки 5, Этикет (Улица) 6 (+2), Запугивание 5, Лидерство 4, Проницательность 6, Пистолеты 6, Бег 4, Безоружный Бой 5
Знания	Криминальные Синдикаты 7, Нелегальные Товары 6, Органы Правопорядка 4, Местные Банды 6, Полицейские Процедуры 8, Уличные Слухи 6

Фиксер

Возможности: Работы и креды, информация, дополнительные контакты, снаряжение.

Места встреч: местный клуб/бар, кафе, тёмные закоулки.

Схожие контакты: Барыга, ростовщик, Джонсон.

Если вы ещё никого не знаете, задружитесь с фиксером. Они занимают центр вселенной бегущих в тени, и они знают всё что вам понадобится. Найдите одного, подружитесь с ним и вы получите преимущество в тенях. Он сделает всё что вам нужно, но, разумеется, не бесплатно. А конце концов в тенях ничего не делается бесплатно.

Фиксер настолько хорош, насколько хорошие у него связи, так что он о них тщательно заботится. В фиксере сочетаются возможности агентства по трудоустройству, торговой конторы и скупщика краденого. Фиксер зарабатывает на жизнь своими связями и организацией переговоров между заинтересованными сторонами, желающими купить или продать свой товар. Бегущий в тени поднял нечто горячее и желает поскорее его сбыть? Фиксер знает кому это нужно. Джонсону нужна команда способная извлечь нужного человека с территории

конкурента? Фиксер знает готового на это человека. Команде нужен специалист для особо хитрой части бега? Ты угадал, фиксер знает кому позвонить.

Однако услуги его недёшевы. Фиксер получает процент от каждой сделки, т.е. чем лучше он работает тем больше получает. После знакомства с надёжным фиксером постарайтесь оставаться его другом. Если вы ему нравитесь он может дать скидку, а то и работу в другом, совершенно незнакомом городе, где начнёте всё с начала.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт.	Х	Гр	Сущ
3	3	3	3	4	3	5	5	3	6

Инициатива	8 + 1к6
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 7
Умения	Компьютеры 7, Этикет (Улица) 8 (+2), Переговоры 9, Проницательность 6, Пистолеты 5
Знания	Корпоративные Слухи 8, Скупщики Краденого 7, Стоимость Снаряжения 9, Команды Бегущих 8

Консильери мафии

Возможности: Информация, дополнительные контакты.

Места встреч: Ресторан, казино, бар.

Схожие контакты: Вакагашира Якудзы, Мастер Благовоний триады.

Иногда необходима помощь местного дона. Вот только для просьбы о помощи лучше не заходить к нему в офис, если конечно вы планируете выйти от туда целым. Для доступа к человеку на троне вам нужно поговорить с человеком за ним, с консильери или советником дона. Фактически он не является членом семьи, но будучи самым надёжным советником дона имеет доступ к её секретам. Эти знания дают консильери представление о бизнесе семьи, её планах и заморочках.

Он отнюдь не дурак. Такого доверия нелегко добиться, а если доверенные ему секреты семьи попадут не в те руки, за жизнь консильери никто не даст ни гроша. Для получения доступа к этой информации вы должны предложить ему нечто ценное для семьи. Помогите ему справиться с проблемой, которою семья не может решить сама, или передаёте секреты её врагов, и консильери будет счастлив вознаградить вас по заслугам. Предаёте его доверие и консильери будет счастлив вознаградить вас по заслугам.

Обычно у консильери есть традиционное занятие за пределами семейного бизнеса. Многие из консильери, что не удивительно, юристы.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт.	Х	Гр	Сущ
3	3	3	3	4	4	4	5	3	6

Инициатива	7 + 1к6
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 4, Ментальный 6, Социальный 7
Умения	Компьютеры 5, Этикет (Банда) 7 (+2), Преподавание 6, Лидерство 7, Переговоры 6, Проницательность 6, Пистолеты 3
Знания	Бизнес 6, Закон 7, Местные Политики 6, Политики Банд 9, Полицейские Процедуры 5, Психология 7

Механик

Возможности: Ремонт, б.у. автомобили и другие типы транспорта.

Места встреч: Местный гараж, АЗС, авторазборка, магазин поддержанных автомобилей, самолётный ангар.

Схожие контакты: Техномаг.

Иногда единственным шансом бегущего на спасение является летящий как ошпаренный автомобиль. А для того что бы машина работала как надо нужен хороший механик. Умелый механик может починить всё что сломано и улучшить всё работающее. Если дать ему время и деньги, то он превратит часть пейзажа свалки в исправное транспортное средство. Но чем труднее работа, тем дороже она стоит. Так что во многих случая «безнадёжный случай» стоит воспринимать как «неприлично дорого».

Кроме того он выступает как продавец автомобилей или, в к крайнем случае, как посредник оного. Если вам нужны быстрые и дешёвые колёса, новый дрон или клёвый новый мотоцикл, механик знает где его достать.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт.	Х	Гр	Сущ
4	3	3	4	3	4	4	3	3	6

Инициатива	7 + 1к6
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 5
Умения	Аэромеханика 6, Автомеханика 8, Компьютеры 4, Артиллерия 3, Железо 6, Промышленная Механика 4, Пилотирование Наземных Машин 6
Знания	Разборки 8, Боевой Байкинг 7, Машины 8

Джонсон

Возможности: Бегущие, данные по работе, дополнительные контакты.

Места встреч: Любое где ему удобнее.

Схожие контакты: Человек компании, фиксер, правительственный агент.

Для официально несуществующего Джонсон поразительно известен. Кроме того, без него все бегущие остались бы без работы. Джонсон, это посредник между корпами и тенями, заставляющий колёсики крутиться. Он проворачивает те дела, которые никто не должен связывать с корпорациями и правительствами. Он помогает сделать спорный актив спорным.

Джонсон назначает встречу ищет таланты и оплачивает результат. Он даст вам нужную для выполнения задачи информацию, во всяком случае ту, которую считает нужной. Кроме того, он может выдать некоторые специальные предметы, нужные для выполнения задачи.

У Джонсона обширные связи и долгая память. Хотя его окружает репутация человека ведущего двойную игру, по большей части это только слухи. Не бесите его и он ответит тем же. Обманите его и можете считать себя целью других бегущих.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт.	Х	Гр	Сущ
3	3	3	3	4	4	5	5	3	6

Инициатива	8 + 1к6
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 4, Ментальный 6, Социальный 7
Умения	Компьютер 6, Обман 4, Этикет (Корпорация) 7 (+2), Запутывание 4, Переговоры 8, Проницательность 5, Пистолеты 5
Знания	Корпоративные Финансы 5, Корпоративные Слухи 8, Психология 5, Технология СОТА 6

Уличный док

Возможности: Медицинская помощь, информация, дополнительные контакты, снаряжение (препараты).

Места встреч: Местная клиника, бодишоп.

Схожие контакты: Врач или водитель скорой, уличный маг/шаман.

Для бегущего в тени обычная больница не всегда спасение. Слишком много бумажек. А знакомство с уличным доком может означать разницу между вечером на операционном столе и вечностью в желудке гуля.

Уличные доки работают в местных клиниках и бодишопах и не задают вопросов. Цены на их услуги сравнительно разумны. Хотя формальное образование под большим вопросом. Уличные доки могут быть выгнанными из медицинских школ студентами, санитарами или бывшими военными санинструкторами. Успешные редко выбирают тени, хотя если вы истекаете кровью, а официальная медицина не вариант, выбирать не приходится.

Уличные доки могут не только зашивать плоть, они могут её и улучшать. Многим из них основной доход приносит установка кибервэра. Зачастую он вытащен из менее удачливого бегущего, но зато существенно дешевле.

Не раздражайте уличного дока. Довольный док предложит лучшую цену, более качественное лечение, а вероятность того, что он прирежет вас на столе и продаст ваши органы органлеггерам и другим бегущим существенно ниже.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт.	Х	Гр	Сущ
3	5	3	3	3	5	4	3	3	6

Инициатива	7 + 1к6
Счётчик Сост.	10
Пределы	Физический 4, Ментальный 6, Социальный 5
Умения	Кибертехнология 7, Первая Помощь 6, Медицина 8, Переговоры 4, Проницательность 6
Знания	Биология 7, Достижения Медицины 5, Органлеггеры 4, Психология 4, Контрабандисты 3

Талисмонгер

Возможности: Магические товары, связанная с магией информация, дополнительные контакты.

Места встреч: Магалин талисмонгера, оккультная библиотека, кофейня.

Схожие контакты: Фиксер, уличный маг/шаман, магораб.

Пробуждённые чрезвычайно редки, но и им нужны товары. Вот только потребности у них немного иные: фоки, фетиши, припасы и компоненты для ритуалов. Разумеется, есть те, кто готов удовлетворить эти потребности.

Каждый местный обладатель магического таланта рано или поздно пройдёт через магазин талисмонгера. Так что он источник не только магического барахла, но и важнейшей информации о местном сообществе Пробуждённых. А потому, если вам нужны услуги хорошего уличного мага путь ваш лежит к талисмонгеру.

Многие талисмонгеры являются магами, способными создавать магические предметы по заказу бегущих. Кроме того они способны узнать, является ли поднятая на последнем беге штучка реально ценной или просто ширпотребом с потогонной фабрики Гонконга.

Один совет: не злите их. Талисмонгеры отличные помощники, но взбесите одного из них и полученная магия может иссякнуть в самый неприятный момент.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	Инт.	Х	Гр	Сущ	М
3	3	3	3	5	4	5	4	3	6	4

Инициатива	8 + 1к6
Счётчик Сост.	11
Пределы	Физический 4, Ментальный 6, Социальный 7
Качества	Аспектный Маг (Зачарователь)
Умения	Аркана 5, Умелец 5, Чувствование 6, группа умений Зачарование 6, Этикет (Маги) 5 (+2), Переговоры 6, Проницательность 3
Знания	Истоки Магии 5, Магические Товары 5, Металлообработка 6, Деревообработка 6

Твари

После Пробуждения 2011 навсегда изменилось не только человечество. Возвращение магии не только создало метатипы, но и сотворило метавид почти каждого растения и животного. А безудержное загрязнение и бесконтрольные генетические эксперименты только способствовали этому. Кроме того в наш мир пришли многие духи и создания с иных планов существования. Потусторонние существа и монстры из легенд и сказок пришли в мир метачеловечества.

Термин «Тварь» относится ко всем нечеловеческим существам с которыми могут столкнуться персонажи, пока обделывают свои теневые дела. Некоторые из тварей обыденные, другие паранормальны, некоторые просто животные, другие столь же умны как металюди (а то и умнее). Они всегда НИП и могут выполнять функции от громил до полноценных ветеранов теней.

Нижеуказанные статистические параметры ни в коем случае не являются окончательными. Магия бывает непредсказуемой, так что МИ может добавить или отнять силы у конкретной твари, или поменять механику той или иной силы, если это поможет сохранить кампанию или части тел персонажей.

Для стайных или роевых тварей МИ может использовать правила громил, что безусловно упростит ему жизнь. Если МИ желает сделать тварь заметной частью приключения или кампании, то он может сделать её ветераном теней. Такие создания обычно, хотя и не всегда, являются разумными паратварями, вроде драконов или вампиров.

Атрибуты и умения

У тварей, как и у персонажей есть полный набор атрибутов. Но диапазон значений атрибутов у тварей значительно шире, ведь тварью считается и крыса и дракон. Иногда у твари может быть рейтинг атрибута равный нолю. В таком случае, она не может прибавить к проверке значение этого атрибута. Если у неё есть связанное с атрибутом умение, она может его использовать, но при проверке значение атрибута не прибавляется.

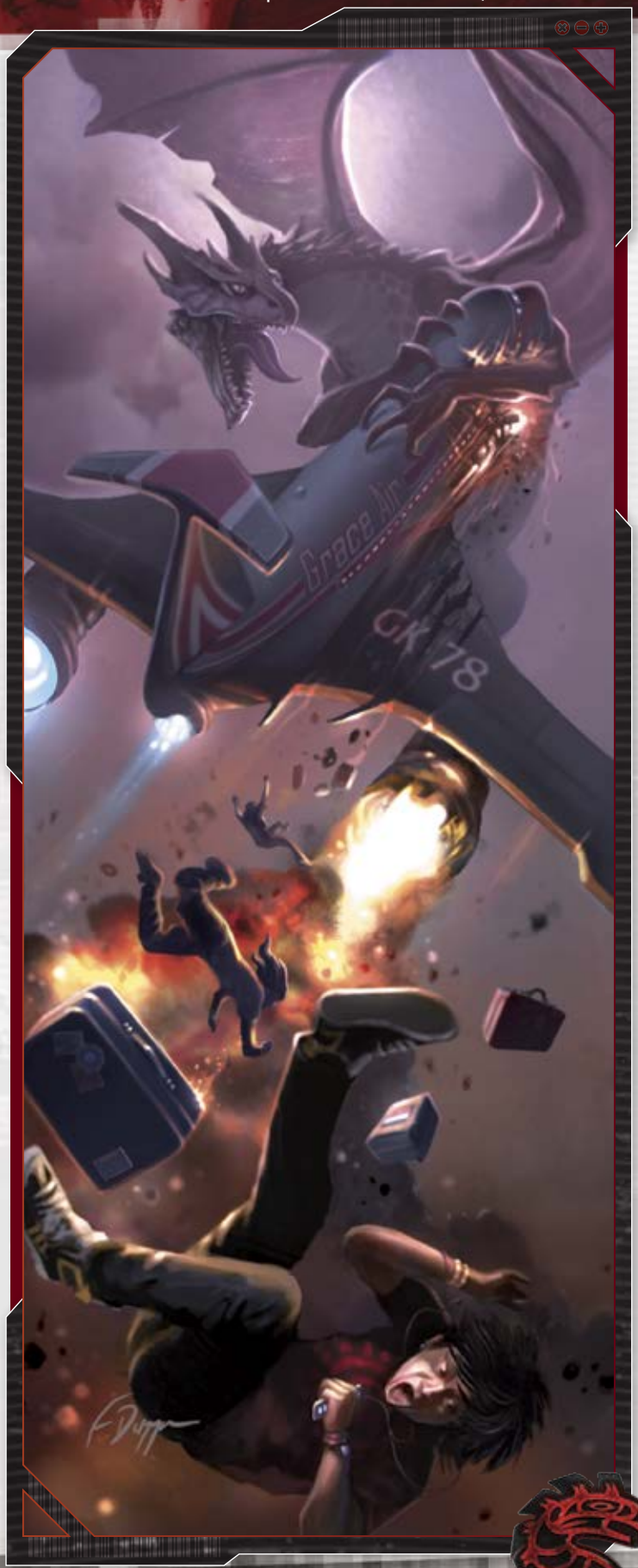
Как уже упоминалось выше, МИ может свободно изменять атрибуты отдельной твари, для отображения более сильных или слабых особей. Атрибут может быть скорректирован не более чем на 3 очка в любом направлении, но не может принимать отрицательное значение.

Кроме того у твари, как и у персонажа есть умения. В большинстве случаев они отображают врождённые знания и способности. Многие твари обладают умением Безоружный Бой, а другие Выслеживанием или Плаванием. Если у твари нет умения, она считается Неспособной в этом умении (стр. 137), но если у неё есть сила Разумность, она считается Нетренированной. Подобно атрибутам МИ может корректировать умения как считает нужным.

Большинство Пробуждённых тварей имеют атрибут Магия, указывающий на врождённый магический потенциал создания. Но это само по себе не даёт им возможность творить заклинания, призывать духов, астрально проецироваться или воспринимать астрал — для получения этих способностей необходимо качество Маг или Мистический Адепт.

Передвижение

Все твари умеют передвигаться — ходить, плавать, летать или скользить. Но, разумеется, не все твари двигаются с той же скоростью как люди, а некоторые могут передвигаться не только одним способом. Как и у персонажей скорость движения тварей основана на их Ловкости (см. **Передвижение**, стр. 169). Скорости



передвижения указаны в виде модификаторов: множитель Шага, множитель Бега и Спринт, т.е. количество метров за успех, например так: x2/x4/+2.

Полёт: твари способные летать обладают особым умением Полёт, связанным с Ловкостью. Значение этого умения показывает, как хорошо тварь летает, и используется также как Бег или Плавание.

Силы

Всякий раз когда тварь летит, разрывает какого-то неудачника когтями или парализует его коллегу прикосновением, она применяет соответствующую **силу твари**. Силы, это имеющиеся у твари специальные возможности. Некоторые силы, такие как когти или твёрдая шкура, дарованы природой. Другие, такие как Парализующий Вой баргейста, проистекают от магии.

Для использования против цели силы, тварь должна находиться с целью в одном состоянии, астральном или физическом. Астральные формы не могут влиять на физические цели, а физические формы не способны затронуть астральные цели (см. **Астральный Мир**, стр. 341). Материализовавшаяся астральная тварь может повлиять на физические цели, кроме того двойственные твари способны одинаково легко взаимодействовать и с астралом и с физическим миром.

Каждое описание содержит несколько общих характеристик силы:

Тип: Как и заклинание сила может быть мановой (М) или физической (Ф). Мановые силы не затрагивают неживые цели, тогда как физические не подействуют на астральные формы или само астральное пространство.

Действие: Для активации многих сил требуется трата действия конкретного типа (Простого или Сложного). Другие силы постоянны и для их активации действие не требуется; в таком случае стоит «Авто».

Дальность: Все силы имеют дальность, это может быть линия прямой видимости (ЛПВ), Касание или Само (такие силы действуют только на саму тварь). Правила линии прямой видимости чародейства (стр. 307) применяются и к соответствующей силе. Если не указано иное, одномоментно сила может воздействовать только на одну цель.

Длительность: Как долго действует эффект силы.

Постоянно действующие силы (т.е. у которых Действие Авто) имеют Длительность *Всегда*.

Мгновенные силы действуют и исчезают в одно действие, хотя и могут привести к долгосрочным последствиям (например ранам).

Поддерживаемые силы могут действовать достаточно долго без усилий или затрат. Поскольку эти силы врождённые, тварь не подвергается урону или модификаторам за поддержание силы — это не заклинания, хотя если тварь использует обычные заклинания применяются обычные правила. Даже полученный урон не отвлечёт тварь от поддержания эффекта. Как и в случае с поддерживаемыми заклинаниями для поддержания силы линия прямой видимости не требуется. Тварь может поддерживать одномоментно не более (её рейтинг Магия) сил.

Стабильные силы должны, для получения постоянного эффекта, в течении некоторого времени стабилизироваться, это время указано в описании силы.

Некоторые силы имеют *Специальную* длительность. В таком случае длительность эффекта силы зависит от других факторов, указанных в описании силы.

Астральная Форма

Тип: М **Действие**: Авто
Дальность: Само **Длительность**: Всегда

Твари с этой силой существуют только в астрале. Таким тварям могут повредить только астральные атаки или мановые силы/заклинания; физические атаки и физические силы/заклинания бесполезны. Обратное также верно: астральные твари могут влиять только на присутствующие в астрале или двойственные сущности, возможно применяющие астральное проецирование или восприятие астрала. Твари с этой силой могут проявляться на физическом плане по тем же правилам что и астрально проецирующиеся маги (стр. 342).

Влияние

Тип: М **Действие**: Сложное
Дальность: ЛПВ **Длительность**: Мгновенное

Данная сила даёт твари возможность воздействовать на волю целевого персонажа. Сила внедряет в разум цели установку. Совершите Встречную проверку Магии + Харизма твари против Силы Воли + Логика цели. Если побеждает тварь — цель действует в соответствии с данной ей установкой, как если бы она была собственной идеей цели.

Если цель сталкивается с неправильностью установки она может для преодоления установки совершить проверку Силы Воли как для при заклинании ментальной манипуляции (стр. 318).

Врождённое Заклинание

Тип: Как заклинание **Действие**: Сложное
Дальность: Как заклинание **Длительность**: Как заклинание

Эта сила позволяет твари сотворять одно конкретное заклинание. Для эффективного использования этой силы у твари должно быть умение Чародейство. Врождённые заклинания выбираются из списка заклинания магов, что может позволить магам противостоять им умением Контрчародейство. Врождённое Заклинание вызывает

Истощение как обычно и также накладывают штраф -2 за поддержание заклинания. Твари и духи сопротивляются Истощению Интуицией или Харизмой, на усмотрение МИ.

Высасывание Сущности

Тип: Ф **Действие**: Сложное
Дальность: Касание **Длительность**: Стабильное

Данная сила позволяет твари навсегда забирать Сущность другого существа и прибавлять её к собственной. Высасывание Сущности можно направить только на физических разумных существ (персонажей и неастральных тварей с силой Разумность). Цель должна быть (или стать) разумной сама по себе, попытки использовать договоры духов или иные метода для наделения обыденной твари Разумностью исключительно для использования в качестве источника Сущности не работают.

Сущность не может быть высосана пока жертва активно сопротивляется физически. Она должна быть добровольной или удерживаемой (закованной, парализованной, ментально контролируемой и т.п.). Переход Сущности возможен только при сильной эмоциональной связи, такой как страсть, гнев или ужас. Эмоции должны быть сосредоточены на использующей эту силу твари. Абстрактного страха недостаточно, чтобы тварь могла высосать Сущность жертва должна бояться конкретного нападающего. Хотя часто при Высасывании Сущности происходит и передача живого вещества (так вампиры пьют кровь своих жертв), для работы самой силы необходима только эмоциональная связь, ничего более.

Высасывание очка Сущности требует Длительной проверки Харизмы + Магия (10 - Сущность цели, 1 минута). Если тварь отвлечена или побеспокоена до окончания проверки, очко Сущности не высасывается. Потерянная Сущность влияет на рейтинги Магии или Резонанса цели (см. **Сущность**, стр. 100). Если Сущность персонажа упала до 0, он умирает.

Тварь может увеличить свою Сущность до значения своего удвоенного максимума. Любая высосанная тварью Сущность сверх этого лимита теряется; возможности астральной формы твари ограничены.

Побочным эффектом высасывания является, в зависимости от обстоятельств нападения, погружения жертвы в состояние агонии или эйфории. Добровольная жертва скорее всего почувствует экстаз, который вызывает привыкание. Добровольной жертве предстоит совершить проверку психологического Привыкания (стр. 451), с порогом 2. Высасывающая Сущность тварь может перекачивать украденную жизненную силу в другие атрибуты, включая Магию, Простым действием. Каждое очко Сущности может быть потрачено на временное повышение одного Физического или Ментального атрибуты или Магии на +1. В случае необходимости несколько очков Сущности могут перекачиваться в один атрибут, но для каждого очка потребуется отдельное Простое действие. Хотя усилены могут быть несколько атрибутов одновременно (например Сила и Интуиция) усиление каждого атрибута требует отдельного Простого действия. Максимальный бонус к атрибуту даваемый таким образом равен +4. Такое усиление исчезнет через 12 часов, а потраченные на это очки Сущности теряются.

Двойственность

Тип: Ф **Действие**: Авто
Дальность: Само **Длительность**: Всегда

Это создание одновременно активно и в физическом пространстве и в астрале. Оно может влиять и на физическое и на астральное существо. Оно воспринимает и взаимодействует с астральным планом как персонаж использующий восприятие астрала (см. **Восприятие Астрала**, стр. 341). Отличие двойственности от восприятия астрала в том, то двойственное существо всегда ощущает и физический мир и астрал одновременно, оно не должно переключатся между мирами (да и не может этого сделать). Разум двойственного существа привык к восприятию двойственного мира, так что оно не получает штрафа -2 при взаимодействии с физическим миром под восприятием астрала.

Доспех

Тип: Ф **Действие**: Авто
Дальность: Само **Длительность**: Всегда

Проявляется ли она во внешнем скелете, чешуе или просто толстой коже, но тварь с этой имеет защиту от физических атак. Природный рейтинг Брони твари складывается с эффектом этой силы.

Дракоречь

Тип: М **Действие**: Авто
Дальность: ЛПВ **Длительность**: Мгновенная

Физиология драконов не позволяет им общаться звуками. Для компенсации этого драконы (и некоторые похожие на них создания) способны, благодаря этой силе, общаться с другими, сколько бы их ни было в пределах прямой видимости, существами телепатически, независимо от известного существу языка. Эта телепатическая связь не фиксируется технологическими способами, так что дракону пожелавшему общаться дракоречью по современным каналам связи потребуется метачеловек в качестве «переводчика». Эта сила позволяет твари направить информацию цели, но для аналогичного ответа цели потребуются телепатические способности.

Естественное Оружие

Тип: Ф **Действие**: Авто
Дальность: Касание **Длительность**: Мгновенная

Когти. Острые длинные зубы. Шипастый хвост. В данном случае неважно что конкретно есть у твари, главное что она может наносить Физический урон. Описание этий силы указывает на природу атаки, а также Значение Урона и Бронебойности (если есть). Естественное оружие может применяться в ближнем бою или для стрельбы, а тварь для этого оружия использует обычные боевые правила. Для атаки естественным рукопашным оружием тварь использует умение Безоружный Бой, а для естественным стрелковым оружием — Экзотическое Стрелковое Оружие. Для преодоления силы Иммунитет к Обычному Оружию большая часть естественного оружия считается обычным; исключения указаны в описании конкретной твари.

Двойственные твари с силой Естественное Оружие могут использовать эту силу против астральных целей, но они должны находится в пределах досягаемости. Для такой атаки используйте обычное умение Ближний Бой твари и физическое Значение Урона. Стрелковое Естественное Оружие, как и прочее стрелковое оружие, на астральном плане не работает.

Твари без Естественного Оружия могут совершить безоружную атаку. Как и у обычных персонажей Значение Урона равно (Сила)О.

Замешательство

Тип: М **Действие**: Сложное
Дальность: ЛПВ **Длительность**: Поддерживаемая

Данная сила затуманивает разум цели. Она становится нерешительной, невнимательной и сбитой с толку. Тварь Встречную проверку Магии + Сила Воли против Силы Воли + Логика цели. Любые полученные тварью чистые успехи становятся штрафом к набору кубиков цели при любых действиях.

Засасывание

Тип: Ф **Действие**: Сложное
Дальность: Касание **Длительность**: Поддерживаемое

Данная сила позволяет твари окружить цель собой или окружающим веществом, душа или иным образом нанося урон. Это рукопашная атака. В случае успеха наносимый урон равен Магия х2 (подробности см. ниже) и тварь удерживает цель в захвате. Чистые успехи рукопашной атаки увеличивают урон как обычно. Цель совершает проверку Сопротивления Повреждениям также как обычно, проверкой Тела + Броня; БР атаки равно -(Магия твари).

После засасывания цель она оказывается в ловушке и не может выбраться. После этого, пока цель не сбежит, она получает вышеуказанный урон, с соответствующим сопротивлением, в конце каждой своей Фазы Действий. В своей Фазы Действий цель может потратить Сложное действие на попытку побега. Она требует Встречной проверки Силы + Тело цели против Магия + Тело твари. Если цель побеждает, она сбегает и не получает более урона от атаки.

Некоторые засасывания сопровождаются вторичными эффектами:

Воздушное Засасывание: Жертва сопротивляется Оглушению как от атаки ингаляционным токсином (стр. 444). От этой атаки не защищает Броня, но иные средства эффективны (см. **Таблица Защита от Токсинов и Наркотиков**, стр. 444). Если жертва теряет сознание от Оглушающего урона, она продолжает получать урон, переполнение от которого работает как обычно, Оглушающий в Физический.

Земляное Засасывание: Цель сопротивляется Физическому урону.

Огненное Засасывание: Цель сопротивляется Огненному урону (стр. 181).

Водяное Засасывание: Цель сопротивляется Оглушающему урону. Процесс серьёзнее обычного утепления, поскольку тварь может давить на цель с огромной силой. Если жертва теряет сознание от Оглушающего урона, она продолжает получать урон, переполнение от которого работает как обычно, Оглушающий в Физический.

Имитация

Тип: Ф **Действие**: Простое
Дальность: Само **Длительность**: Поддерживаемое

Данная сила позволяет твари точно подражать звукам, включая речь и охотничьи крики других существ, которые тварь недавно слышала. Если звук имитируется по памяти тварь должна пройти проверку Памяти (стр. 160). Распознание фальши звука требует прохождения проверки Проницательности, порог которой равен количеству полученных тварью успехов в проверке Харизмы + Магия.

Иммунитет

Тип: Ф **Действие**: Авто
Дальность: Само **Длительность**: Всегда

Тварь с Иммунитетом имеет повышенную сопротивляемость определённому типу атаки или воздействия. Фактически у твари есть Крепкая Броня рейтинг которой равен (Сущность твари х2) действующая только против конкретного типа урона (см. **Крепкая Броня**, стр. 432). Таким образом, если модифицированное Значение Урона атаки не превышает рейтинг Иммунитета — атака автоматически не наносит никакого урона. Если модифицированное ЗУ превышает рейтинг Иммунитета, совершите проверку Сопротивления Повреждениям как обычно, но прибавьте к этой проверке (рейтинг Иммунитета) кубиков. Кроме того, тварь получает (рейтинг Иммунитета) /2 автоматических успехов этой проверки.

Некоторые виды Иммунитета работают несколько по другому, поскольку предназначены не для обычной защиты.

Иммунитет к Возрасту: Некоторые просто не стареют. В прямом смысле. Существа с этой силой некогда не стареют и не страдают от последствий старения.

Иммунитет к Обычному Оружию: Сила защищает от всех атак кроме магических по своей природе: заклинания, оружейные фоки, а также силы адептов и тварей работают нормально. Если тварь имеет слабость Аллергия, то против атак использующих эту аллергию Иммунитет не действует.

Инфекция

Тип: М **Действие**: Авто
Дальность: Касание **Длительность**: Стабильное

Именно этой силой передаётся вирус вампиризма человека-метачеловека (ВВЧМЧ). Когда тварь с этой силой использует Высасывание Сущности и уменьшает Сущность жертвы до 0, эта сила пробует заразить жертву инфекцией твари. Для этого проводится Встречная проверка Магии + Харизма твари против Тела + Сила Воли жертвы. Если побеждает тварь — жертва подхватывает инфекцию и впадает в комоподобное состояние, а затем вирус изменяет жертву ментально, духовно и физически, что занимает 24 часа. По прошествии этого времени жертва поднимается как новая инфицированная тварь (в соответствии с своим метавидом), у которой есть одно очко Сущности и ненасытная, звериная жажда добавки. Вновь заражённая тварь должна немедленно высосать Сущность из другого существа.

Инфицированные персонажи игроков после «смерти» становятся НИП и в последствии контролируются МИ.

Кислотная Слюна

Тип: Ф **Действие**: Сложное
Дальность: Специальное **Длительность**: Мгновенное

Слюна (или иное вещество) твари чрезвычайно едка и может быть использована как оружие. Плевок считает обычной стрелковой атакой и использует умение Экзотическое Стрелковое Оружие твари + Ловкость [Физический], дальность (Тело твари) метров. Плевок наносит Кислотный урон (стр. 180), ЗУ которого равно (Магия х2) Ф, а БР -(Магия твари).

Контроль Животных

Тип: М **Действие**: Сложное
Дальность: ЛПВ **Длительность**: Поддерживаемая

Некоторые твари могут манипулировать другими тварями, обычно (но не всегда) менее магическими. Эта сила позволяет твари контролировать поведение животного или группы животных. Можно отдать приказ только если он соотносится с обычным поведением животного. Например, стая птиц не способна украсть мотоцикл или выстрелить из пистолета, но может напасть на кого-то, проследить за кем-то или просто улететь. Если цель покидает линию прямой видимости твари, то более не подчиняется новым приказам, но продолжает исполнять ранее полученные в течении (Харизма твари) минут. Тварь может контролировать (её Харизма х5) мелких животных (кошки, крысы и т.д.) или (Харизма твари) крупных животных (волки, львы, медведи и т.п.). Эта сила не может быть использована на твари с силой Разумность.

Контроль Погоды

Тип: Ф
Действие: Сложное
Дальность: ЛПВ
Длительность: Поддерживаемое

Данная сила позволяет твари управлять, в разумных пределах, местными природными условиями. Желаемая погода должна быть возможна для окружающей среды, так что метель в Африке вам не светит. Изменение работает долгое время достигая своего пика когда тварь завершает Длительную проверку Магии + Сила Воли (10, 30 минут). Несмотря на название силы, тварь на самом деле не контролирует погоду — она только подталкивает её в нужном направлении. Тварь может вызвать грозу, но никогда не призовёт молнию.

Крепкая Броня

Тип: Ф
Действие: Авто
Дальность: Само
Длительность: Всегда

Броня Броне рознь. Сейчас мы рассматриваем хорошую броню. Эта сила даёт рейтинг Брони и работает как сила Доспех. Но есть и отличия:

Если модифицированное Значение Урона атаки меньше или равно рейтингу Крепкой Брони (модифицированному БР), атака не наносит урона. Не совершайте проверку Сопротивления Повреждениям твари; она может даже не заметить самого факта атаки.

Если модифицированное Значение Урона атаки больше рейтинга Крепкой Брони (модифицированного БР), совершите проверку Сопротивления Повреждениям как обычно. Кроме того, половина рейтинга Крепкой Брони (модифицированного БР, с округлением вверх) становятся дополнительными успехами этой проверки.

Пример

У Каймана и его команды проблемы: их перехватил молодой дракон посланный с целью не дать команде вернуться домой. Кайман начинает общение с выстрела из Ингрэм Смартган, набрав на ней 1 чистый успех, т.е. к дракону приходит 9Ф урона. У ящерицы есть Крепкая Броня (8) и поскольку Бронебойности у Смартгана нет работает всё значение Брони. Значение входящего урона превышает значение брони, так что необходимо сопротивление повреждениям (если бы у дракона Крепкая Броня (10) — пуля бы просто отскочила от его шкуры). У дракона есть Тело 8, что в сочетании с Крепкой Бронёй (8) даёт ему 16 кубиков для броска. Крепкая Броня даёт 4 автоматических успеха (8/2). Затем он совершает бросок Сопротивления Повреждениям — 16 кубиков и набирает 4 успеха, т.е. всего 8 успехов. При сравнении с уроном в 9 получается 1. У дракона заполняется 1 (из 12) клетка Счётчика Физического Состояния. А у Каймана и ребят остаётся ещё очень много работы.

Крепкая Мистическая Броня

Тип: М
Действие: Авто
Дальность: Само
Длительность: Всегда

Эта сила даёт защиту от атак на астральном плане. В остальном она функционирует как Крепкая Броня.

Крушение

Тип: Ф
Действие: Сложное
Дальность: ЛПВ
Длительность: Мгновенная

Твари с этой силой могут вызывать кажущиеся случайными аварии. Точная природа несчастья остаётся на усмотрение МИ, но основывается на действиях цели и того, что её окружает. Сама по себе сила не опасна, однако под её воздействием сама окружающая среда и случайность становится враждебной. Так споткнуться в час пик может быть опасно для вашего здоровья.

Когда тварь направляет эту силу на цель, совершите Встречную проверку Магии + Сила Воли твари против Реакции + Интуиция цели. Если тварь выиграет, считайте что цель получила глюк на проверке. Если тварь набрала 4 и более чистых успехов, считайте глюк критическим — произошло не просто несчастье, а настоящая катастрофа. Тварь может использовать эту силу на (её рейтинг Магия) целей одновременно.

Материализация

Тип: М
Действие: Сложное
Дальность: Само
Длительность: Поддерживаемое

Маги и многие твари могут покидать свои физические тела и проецироваться на астральный план. А некоторые твари могут проецировать себя из астрала в физическую реальность, создавая себе временное «тело», в котором и обитают. Это позволяет им взаимодействовать с физическими существами и влиять на них. Кроме того материализовавшаяся тварь получает Иммунитет к Обычному Оружию. Материализация и дематериализация (для возвращения в астрал) требуют Сложного действия.

Мистический Доспех

Тип: М
Действие: Авто
Дальность: Само
Длительность: Всегда

Эта сила работает так же как и сила Доспех, но защищает только от атак на астральном плане.

Окаменение

Тип: Ф
Действие: Сложное
Дальность: ЛПВ
Длительность: Поддерживаемое

Внушаемый некоторыми тварями ужас может заставить вас застыть каменной статуей. Обладающие этой силой твари могут превратить метафору в суровую реальность. Совершите Встречную проверку Магии + Сила Воли твари против Интуиции + Сила Воли цели. В случае победы цели она не страдает от негативных эффектов.

Если выигрывает тварь, Реакция и Ловкость цели уменьшаются на 1 за каждый чистый успех твари; уменьшение Реакции воздействует на Инициативу и Значение Инициативы. Этот эффект длится пока тварь поддерживает силу. По окончании эффекта Ловкость и Реакция цели восстанавливаются по 1 очку в минуту.

Если Ловкость или Реакция упали до 0, цель превращается в каменную статую. И остаётся ею пока тварь поддерживает силу; как только сила прекратилась цель начинает восстанавливать Ловкость и Реакцию по 1 очку в минуту.

Будучи трансформированной жертва не знает о том что происходит в окружающем пространстве. У неё появляется рейтинг Преграды равный Магии твари x2.

Опутывание

Тип: Ф
Действие: Сложное
Дальность: Специальная
Длительность: Мгновенная

Будь то паутина, липкий язык или магия, но обладающая этой силой тварь может прилепить свою цель к любой поверхности при касании (часто, но не всегда к самой твари). Цель может попробовать вырваться Сложным действием и проверкой Силы + Тело против Магии + Сила Воли твари. Если цель побеждает — они может вырваться. Если проигрывает — остаётся неподвижной до следующей попытки. Дальность силы зависит от способа опутывания: выстрел паутиной (ЛПВ), липкое тело (Касание) или просто крепкая хватка (Само).

Охранитель

Тип: Ф
Действие: Сложное
Дальность: ЛПВ
Длительность: Поддерживаемое

Эта сила позволяет твари защищать от обычных опасностей окружающей среды (как природных так и вызванных силой Крушение), таких как тепловой удар или утопление. Сила Охранитель также может использоваться для предотвращения глюков. Охранитель может использоваться на (атрибут Магия твари) персонажей одновременно. Если эта сила применяется духом, каждый предотвращённый несчастный случай или глюк считается за одну службу духа.

Парализующий Вой

Тип: Ф
Действие: Сложное
Дальность: Специальное
Длительность: Специальное

Данная сила затрагивает каждого кто её слышит, будь то друг или враг, в радиусе (Магия x15) метров. Тварь совершает Встречную проверку Магии + Харизма против Интуиции + Сила Воли цели. Рейтинг любых звукопоглощающих действующих на площадь или личных звукозащитных устройств (наподобие кибервэра), или успехи заклинания Тишина или Безмолвие прибавляются к Встречной проверке цели. Если цель побеждает, она не страдает от негативных последствий.

Если выигрывает тварь, Реакция и Ловкость цели уменьшаются на 1 за каждый чистый успех твари; уменьшение Реакции воздействует на Инициативу и Значение Инициативы. Этот эффект длится (Магия + чистые успехи) Боевых Ходов. Если Ловкость или Реакция упали до 0, цель парализуется на (Магия + чистые успехи) минут, во время которых цель не может предпринимать никаких действий кроме как дышать. По окончании эффекта Ловкость и Реакция цели восстанавливаются по 1 очку в минуту.

Парализующее Касание

Тип: Ф
Действие: Сложное
Дальность: Касание
Длительность: Специальное

Контактная версия Парализующего Воя. Тварь должна прикоснуться к цели, если та застигнута врасплох или не знает о присутствии твари — касание автоматически успешно. Если цель осведомлена о твари — касание требует рукопашной атаки ненаносящей урона. Затем следует Встречная проверка на парализацию Магия + Ловкость твари против Интуиции + Сила Воли цели. В остальном эта сила работает как Парализующий Вой.

Передвижение

Тип: Ф
Действие: Сложное
Дальность: ЛПВ
Длительность: Поддерживаемое

Данная сила позволяет твари уменьшить или увеличить скорость передвижения цели. Сила работает только на тех вещах, которые способны перемешаться сами по себе: машинах, персонажах или тварях. При использовании на целях отличных от самой твари сила функционирует только на контролируемой тварью местности. При использовании на самой твари сила действует в любой местности. Тварь может умножить или разделить скорость передвижения цели на свой атрибут Магия.

На одну цель может воздействовать только одна такая сила одномоментно. Как только цель покидает пределы местности/домена твари сила заканчивает своё действие и скорость передвижения цели нормализуется.

Использование Передвижения на транспортных средствах куда сложнее чем на тварях или персонажах. Если цель является машиной, тварь должна совершить проверку Магии + Сила Воли порог которой равен Телу машины (с округлением вверх), но не менее 2. Если тварь проходит — умножьте успехи на рейтинг Ускорения машины и прибавьте (или вычтите) результат к Скорости машины в следующем Боевом Ходу, как если бы прошли проверку Ускорения или Торможения. Тварь может продолжать совершать проверки Магии + Сила Воли для увеличения или уменьшения скорости машины каждый Боевой Ход, это поддерживает эту силу пока машина остаётся в местности/домене твари. В зависимости от ситуации внезапное изменение скорости может потребовать проверки Аварии (стр. 215).

Поиск

Тип: Ф
Действие: Сложное
Дальность: Специальное
Длительность: Специальное

Ищите и обрящете, но с этой силой куда быстрее. Для поиска цели тварь совершает Длительную проверку Магии + Интуиция (5, 10 минут). Многое может усложнить проверку; примените подходящие модификаторы из таблицы Модификаторы Поиска.

До начала поиска тварь должна была когда либо видеть цель. Души могут искать по мысленному образу от призвавшего. Способные к выходу в астрал твари с этой силой не обязаны материализоваться, даже если цель поисков находится в физическом мире.

Модификаторы Поиска

Ситуация	Модификатор порога
Цель удалена более чем на километр	+километры
Цель неодушевлённый предмет или место	+5
Ситуация	**Модификатор набора кубиков**
Цель скрыта силой Сокрытие	–Магия сокрывшего
Цель скрыта за мано-барьером	–Мощь барьера

Принуждение

Тип: М
Действие: Сложное
Дальность: ЛПВ
Длительность: Поддерживаемая

Эта сила позволяет твари заставить цель выполнить конкретное действие, даже во вред себе. Тварь должна сделать Встречную проверку Магии + Харизма против Силы Воли + Логика цели; если цель проиграет — она должна немедленно совершить требуемое действие. Жертва немедленно осознаёт, что была подчинена чужой воле. Эта сила не может быть использована для внедрения в сознание жертвы последовательности действий, как только действие силы заканчивается жертва немедленно восстанавливает самоконтроль.

Психокинез

Тип: Ф
Действие: Сложное
Дальность: ЛПВ
Длительность: Поддерживаемая

Данная сила позволяет твари перемещать объекты силой мысли. Похожее на заклинание Магические Пальцы (стр. 320), эта сила действует в качестве магической «руки» Сила и Ловкость которой равны количеству успехов набранных тварью на проверке Магии + Сила Воли.

Разумность

Тип: Ф
Действие: Авто
Дальность: Само
Длительность: Всегда

Некоторые твари наделены самосознанием и способностью совершать осознанный выбор, как правило такие существа не менее, а то и более, разумны чем *Homo Sapiens*. Большинство тварей считаются Неспособными (стр. 137) в любом умении которым не обладают, разумные твари в аналогичной ситуации являются Нетренированными (стр. 137) и могут использовать умение по умолчанию. Также такие создания могут, если желают, изучать новые умения.

Большая часть разумных тварей — обычники, но могут пробудиться и получить атрибут Магия. Пробуждённые разумные твари способны учиться любой магический практике на которую настраивают свои разум и подчиняются обычным правилам магии для персонажей. Хотя ничего не известно о разумных тварях Возвышенных как техноманты, многие учёные считают, что появление «технотварей» если ещё не произошло, то скоро грядёт.

Регенерация

Тип: Ф
Действие: Авто
Дальность: Само
Длительность: Всегда

Эта сила способствует быстрому заживлению любых полученных тварью ранений. В конце каждого Боевого Хода, если тварь имеет заполненные клетки любого Счётчика Состояния, она совершает проверку Магии + Тело, к успехам которой прибавляется значение Тела, и излечивает равное результату количество клеток урона: начиная с Физического переполнения, затем со Счётчика Физического Состояния, и наконец со Счётчика Оглушающего Состояния. Думаете всё? Нет, не всё. Если тварь превысила урон от переполнения, это не значит что она умерла. Она по прежнему проходит проверку Регенерации. И только если после применения результатов урон от переполнения превышает Тело твари она наконец умрёт.

Регенерация не может исцелить всё. Повреждение спинного или головного мозга (от, например, прицельного выстрела в голову) не исцеляются таким образом. Магический урон от оружейных фоков, боевых заклинаний или большей части сил адептов или тварей, а также урон от Истощения не исцеляется Регенерацией. Если тварь поражена тем, на что имеет Аллергию, то урон может быть исцелён Регенерацией, но сама проверка Регенерации не может проводиться пока тварь контактирует с аллергеном.

Регенерация несовместима с аугментациями. Тварь с Регенерацией не может получать аугментации — хирургические разрезы заживают быстрее чем совершается имплантация. Тела тварей уже имевших аугментации до получения Регенерации отторгает аугментации, поскольку сила восстанавливает существующий генетический шаблон.

Сокрытие

Тип: Ф
Действие: Простое
Дальность: ЛПВ
Длительность: Поддерживаемая

Обладающие этой силой твари могут магически прятать себя, других людей или то, что кто-то ищет. Сокрытие позволяет вычесть (Магия твари) кубиков от любой проверки Проницательности направленной на обнаружение сокрытого.

Эта сила может применяться на (Магия твари) целей одновременно если их размер примерно с метачеловека, в случае более мелких объектов (кошки, крысы, дети и т.п.) до ((Магия твари) х5)). Сокрытые могут видеть друг-друга если тварь это разрешает. Эффект действует пока цель не обнаружат или тварь не прервёт поддержание.

Стихийная Атака

Тип: Ф
Действие: Сложное
Дальность: Специальная
Длительность: Всегда

Вызывает ли оно потоки огня или молнии, но эта тварь может атаковать стихийными энергиями. В описании силы указывается конкретный вид энергии, например, у духов огня есть сила Стихийная Атака (Огонь). Сила, это стрелковая атака с приростом дальности (Магия) метров и требует броска Экзотическое Стрелковое Оружие + Ловкость [Физический]. ЗУ атаки равно (Магия х2)Ф, а БР -(Магия твари), плюс соответствующий стихийный урон (стр. 180).

Тлетворное Дыхание

Тип: Ф
Действие: Сложное
Дальность: Специальное
Длительность: Мгновенное

У многих тварей отвратительно пахнет изо рта, но у этой дыхание стало оружием. Тварь с этой силой может вывести цель из строя тошнотворным запахом. Дыхание считается стрелковым оружием использующим бросок умения Экзотическое Стрелковое Оружие + Ловкость [Физический]. Урон — токсическая атака с ингаляционным переносом (Скорость: Мгновенно, Сила: Магия твари, Эффект: Оглушающий урон, тошнота; см. стр. 444). Броня бесполезна, но защита от ингаляционных отравляющих веществ поможет (см. **Таблица Защита от Токсинов и Наркотиков**, стр. 444).

Область эффекта затрагивает конус до (Тело) метров и может затронуть до двух, удалённых друг от друга не более чем на 1 метр, целей.

Ужас

Тип: М
Действие: Сложное
Дальность: ЛПВ
Длительность: Специальная

Эта сила даёт твари возможность поразить жертву подавляющим ужасом. Жертва бежит в панике и не останавливается пока не окажется на безопасном расстоянии от твари и вне её поля зрения. Тварь совершает Встречную проверку Силы Воли +Магия против Силы Воли + Логика цели. Ужас длится 1 Боевой Ход за каждый набранный тварью чистый успех. Даже когда Ужас окончит действие цель должна преуспеть в проверке Силы Воли + Логика (чистые успехи твари), если хочет вновь столкнуться с тварью.

Усиленные Чувства

Тип: Ф
Дальность: Само
Действие: Авто
Длительность: Всегда

Эта сила отображает обладание некими улучшенными или аугментированными органами чувств, рабочий диапазон которых превышает таковой у обычного человека. Сила может давать сумеречное или термографическое зрение, обострённый слух или обоняние, теплочувствительность, природный сонар и так далее. Фактическое выражение указано в описании твари. Если усиленное чувство не даёт конкретного эффекта (например, термографического зрения), эта сила даёт бонус +2 к набору кубиков ко всем проверкам использующим это чувство, а также +1 к соответствующему пределу.

Форма Тумана

Тип: Ф
Дальность: Само
Действие: Сложное
Длительность: Поддерживаемое

Эта сила позволяет Твари превратить себя в облако тумана. Превращение в туман или обратная операция требует Сложного действия. При переходе в форму тумана преображается как сама тварь так и любой несомый ею связанный фок, неважно, активный или нет.

Скорость передвижения формы тумана равна 5 метрам за Боевой Ход; тварь может в некоторой степени контролировать свои движения в этой форме, но подвержена воздействию сильного ветра. Он может повредить или перемешать туман, что временно дезориентирует тварь. Форма тумана может проходить через негерметичные трещины или щели. Средства защиты от газа, бактерий или вирусных инфекций непреодолимы для твари в форму тумана.

Находящаяся в форме тумана тварь получает Иммунитет к Обычному Оружию. Если существо в форме тумана вступает в контакт с веществом на которое у него аллергия, тварь вынуждена немедленно вернуться в свою обычную форму. Находящаяся в форме тумана тварь воспринимает окружающее как обычно, но не может использовать другие свои силы до возвращения в свою нормальную физическую форму.

Энергетическая Аура

Тип: Ф
Дальность: Само
Действие: Авто
Длительность: Всегда

Тварь окружена аурой разрушительной энергии — огнём, электричеством, холодом и т.п. В описании силы указывается конкретный вид энергии, например, у духов огня есть сила Энергетическая Аура (Огонь). Тварь прибавляет свою Магию к Значению Урона любой наносимой ею рукопашной атаки. Урон может иметь специфический тип (см. **Стихийный Урон**, стр. 180), а его БР равна -(Магия твари).

Успешные рукопашные атаки против твари с этой силой наносят урон нападающему. Атакующий должен совершить проверку Сопротивления Повреждениям против ЗУ равного (Магия твари) x2. БР этой атаки равен -(Магия твари). Если в описании твари не указано иного — данная сила активна всегда и не может быть отключена.

Яд

Тип: Ф
Дальность: Касание
Действие: Авто
Длительность: Мгновенное

Тварь выделяет токсин (см. стр. 444), являющийся для остальных опасным и ядовитым. Обычные атрибуты этого яда таковы Перенос: Инъекция, Скорость: 1 Боевой Ход, Проникновение: 0, Сила: Магия, Эффект: Физический урон. Некоторые твари могут иметь яд с другими атрибутами, это указано в их описании.

Слабости

Не все метафизические изменения полезны для тварей. Вот некоторые слабости, которые могут быть у созданий Пробуждённого Мира.

Аллергия

Как и персонажи многие твари страдают аллергией на различные условия или субстанции. Считайте эту слабость как отрицательное качество Аллергия (стр. 82).

Вынужденный Покой

Некоторых тварей отдельное вещество или окружение может вогнать в подобный коме анабиоз. Состоянием может быть нехватка воздуха, а примером вещества может послужить орихалк. Количество, объём или длительность воздействия необходимого для впадения в кому указано в описании твари. После удаления вещества или состояния тварь, как правило, пробуждается в течение минуты.

Необразованный

Считайте эту слабость как отрицательное качество Необразованный (стр. 137).

Ослабленные Чувства

Возможности одного или всех пяти чувств твари ограничены. Как правило ослабление выражается в двукратном снижении чувствительности или дальности чувства, но может дойти и до полной потери конкретного чувства.

Потеря Сущности

Некоторые твари, особенно Заражённые, не имеют собственной Сущности — они существуют забирая её у других. В добавок такие твари ещё и медленно теряют Сущность — по 1 очку Сущности каждый лунный месяц. Потеря Сущности может отразиться на Магии твари (см. стр. 100).

Если Сущность твари падает до 0, её ждут тяжёлые времена. Если она не выйдет на охоту и не насытится, то умрёт очень неприятной смертью через (Тело + Сила Воли) дней. Тварь в таком состоянии являет собой воплощение голодного хищника на охоте и чрезвычайно опасна.

Некоторые силы ВВЧМЧ Инфицированных ускоряют потерю Сущности. Любая неавтоматическая (т.е. требующая для применения траты действия) сила требует от Инфицированного Сущности. Каждое использование такой силы ускоряет падение Сущности на 1 неделю.

Требования к Пище

Всем нужно питаться. Твари с этой слабостью обязаны включать в свой рацион нечто странное или экзотическое. Типичные примеры: токсичные отходы, нефть, золото или плоть металюдей. Если иное не указано в описании твари, она должна поедать необходимое вещество как минимум раз в день, объём зависит от размера и обмена веществ твари. Если тварь не получает необходимого, то она рискует ослабнуть и умереть.

Уязвимость

У некоторых тварей есть ахиллесова пята, то что вредит им больше всего остального и от чего у них нет защиты. Иногда это вещество (дерево, золото или феррокрит). В таком случае при использовании его в качестве оружия оно наносит дополнительный урон. Увеличьте Значение Урона оружия на 3. Оружие созданное из вещества к которому уязвима тварь игнорирует все имеющиеся у твари Иммунитеты. Урон от вещества к которому тварь уязвима не может быть исцелён Регенерацией или лечебной магией, только естественным исцелением.

Некоторые Уязвимости являются условиями окружения. Так василиск уязвим для собственной силы Окаменение. В таком случае к проверкам Сопротивления твари применяется штраф -3 к набору кубиков.

Твари в бою

Несмотря на все триды и симы не все твари являются бездумными машинами уничтожения, хотя таковых достаточно чтобы не расслабляться и разумно оценивать угрозу. Особенно если вы не знаете на что способна тварь. Большая часть тварей, особенно не имеющая боевых умений, при столкновении сбегает. Если бежать нет возможности, большая часть тварей сражается пока не появится возможность сбежать, что они и сделают.

Некоторые твари являются природными хищниками, других обучают в охранных целях. Такие твари имеют боевые умения и куда охотнее вступают в бой. Если они чувствуют своё преимущество или получили команду тренера они бросаются в схватку. Если они чувствуют что их шансы падают или остаются в одиночестве, твари будут сражаться за свою жизнь и сбегут при первой возможности. Однако загнанный в угол хищник будет драться насмерть.

Твари ведут бой по тем же правилам что и обычные персонажи. Они совершают броски атрибута + умение и подчиняются правилам для персонажей. Если тварь пытается использовать отсутствующее у неё умение — она подчиняется обычным правилам использования умения по умолчанию.

Обычные твари

Большая часть фауны не была затронута Пробуждением. Ниже расписаны некоторые нормальные, обычные твари которых могут повстречать ваши бегущие тёмной ночью.

Собака

Всё ещё лучший друг человека. Их верность, острые чувства и природные инстинкты обеспечивают им место в службах безопасности и ковриках у дверей. Нижеприведённая статистика отображает типичную собаку среднего размера, такую как немецкую овчарку, ротвейлера или добермана пинчера.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ
4	3	4	4	3	2	4	3	3	6

Инициатива	8 + 1к6
Передвижение	x2/x8/+4
Счётчики Сост.	10/10
Пределы	Физический 6, Ментальный 4, Социальный 5
Броня	0
Умения	Запутывание 4, Проницательность (Обоняние) 5 (+2), Бег 5, Выслеживание 6, Безоружный Бой 5
Силы	Усиленные Чувства (Слух, Обоняние), Естественное Оружие (Когти/Укус: ЗУ (Сила +1)Ф, БР —)

Большая Кошка

Любая крупная дикая кошка: лев тигр, пантера и пума.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ
6	5	4	5	3	2	4	3	3	6

Инициатива	8 + 2к6
Передвижение	x2/x6/+4
Счётчики Сост.	11/10
Пределы	Физический 7, Ментальный 4, Социальный 5
Броня	0
Умения	Проницательность 5, Бег 5, Скрытность 6, Выслеживание 4, Безоружный Бой 7
Силы	Естественное Оружие (Когти/Укус: ЗУ (Сила +3)Ф, БР -1)

Лошадь

На протяжении веков лошади служили метачеловечеству перевозя его представителей в седле, тягая повозки и служа пищей. Они конкурируют с собаками на звание лучшего друга человека. На протяжении нескольких последних лет растёт поголовье диких лошадей.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ
8	5	5	8	3	2	3	4	2	6

Инициатива	8 + 1к6
Передвижение	x3/x10/+6
Счётчики Сост.	12/10
Пределы	Физический 10, Ментальный 4, Социальный 6
Броня	0
Умения	Бег 6, Безоружный Бой 1
Силы	Естественное Оружие (Копыта: ЗУ (Сила +1)Ф, БР —, Досяг. 1)

Акула

Хотя они и считаются самым опасным хищником океана, большинство акул не агрессивны и склонны отступать при существенной угрозе. Однако малейший признак слабости или запах крови приводит большую часть акул в убийственное бешенство. Нижеприведённая статистика отображает акулу-быка; тигровые и большие белые акулы куда крупнее и опаснее.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ
5	4	5	5	3	1	4	1	2	6

Инициатива	9 + 1к6
Передвижение	x3/x8/+4
Счётчики Сост.	11/10
Пределы	Физический 7, Ментальный 3, Социальный 4
Броня	2
Умения	Проницательность (Обоняние) 6 (+2), Плавание 10, Безоружный Бой 8
Силы	Доспех 2, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +2)Ф, БР -2)

Волк

В сиянии разрастаний волки встречаются редко, но в дебрях Государств Коренных Американцев их стаи достаточно заметны. И растут как в числе так и в размере. Охотятся волки небольшими стаями, от двух до шести, и, как правило, управляются сильным и жестоким альфа-самцом. Который, иногда, может быть оборотнем.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ
6	3	5	5	3	2	4	3	3	6

Инициатива	9 + 2к6
Передвижение	x2/x8/+4
Счётчики Сост.	10/10
Пределы	Физический 6, Ментальный 4, Социальный 5
Броня	0
Умения	Проницательность (Обоняние) 5 (+2), Бег 5, Скрытность 5, Выслеживание 6, Безоружный Бой
Силы	Усиленные Чувства (Слух, Обоняние), Естественное Оружие (Когти/Укус: ЗУ (Сила +2)Ф, БР -1)

Паратвари

Баргейст

Баргейст является метавидом английского мастиффа, ростом около 85 сантиметров в холке и весом около 170 килограммов. Его короткая, гладкая шерсть либо чисто белая либо чисто чёрная и создаёт иллюзию голой кожи. По всей спине выступают острые шипы. Глаза баргейста сияют красным, а зубы, благодаря люминесцентным бактериям, слабо святятся в темноте. Во время сезона размножения они охотятся в одиночку или парами; в остальное время стаями от 12 особей. Некоторые корпораций пытались использовать баргейстов в качестве сторожевых животных, результаты оказались неоднозначны.

Места обитания: Городские районы Северной Америки и северной Европы, в частности Британские острова. Также баргейстов замечали в Австралии, Гонконге и Найроби.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ	М
8	5	6	6	4	2	5	5	4	6	5

Инициатива	11 + 2к6
Передвижение	x2/x6/+4
Счётчики Сост.	12/10
Пределы	Физический 9, Ментальный 5, Социальный 7
Броня	3
Умения	Запугивание 7, Проницательность 6, Бег 5, Выслеживание 6, Безоружный Бой 8
Силы	Доспех 3, Двойственность, Усиленные Чувства (Слух, Обоняние, Сонар), Ужас, Иммунитет (Парализующий Вой), Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +2)Ф, БР –1), Парализующий Вой

Василиск

Метавид коммодского варана, василиск имеет длину около 250 см. от кончика носа до кончика хвоста и весит около центнера. Ростом он около 20 см. в холке, несколько шире прародителя, а его спинной гребень тянется практически по всей длине тела и доходит до 30 см. высоты. У василиска твёрдая чешуя, яркая чёрно-жёлтая окраска, причём морда и кончик хвоста всегда чёрные. Пасть твари заполнена острыми подобными пилам зубами, которые восстанавливаются по мере потери. Так что никого не удивляет то, они агрессивны и плотоядны, а питаются обычно рыбой или мелкими млекопитающими. Но охотно закусят и тушкой покрупнее, вплоть до метачеловека.

Будучи чрезвычайно территориальными, василиски легко обучаемы и широко используются в качестве сторожевых животных некоторыми мегакорпорациями.

Места обитания: Родом они из Индонезии, но теперь василисков можно найти в умеренных и тропических

лесах всего мира. Поскольку василиски отличные пловцы их логова всегда расположены недалеко от воды.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ	М
6	3	3	7	5	1	3	1	1	6	4

Инициатива	6 + 1к6
Передвижение	x1/x5/+1 (x2/x8/+2 плавание)
Счётчики Сост.	11/11
Пределы	Физический 8, Ментальный 4, Социальный 5
Броня	7
Умения	Внедрение 3, Проницательность 4, Бег 2, Скрытность 3, Плавание 8, Безоружный Бой 6
Силы	Доспех 7, Естественное Оружие (Укус, Досяг. —, ЗУ 8Р, БР –2), Окаменение
Слабости	Уязвимость (Собственный Взгляд)

Коккатрикс

Хотя он и произошёл от курицы, коккатрикс больше напоминает эму с длинным синим хвостом и головой цыплёнка. Возвышающийся на 2 метра и массой около 105 килограмм, коккатрикс оснащён длинными синими ногами, жёлтым оперением, ярко-красным гребнем и острым роговым клювом. Они хищные и плотоядные стайные хищники. Они охотятся нападая с воздуха и атакуя хвостом. А когда добыча будет парализована тварь может разорвать её когтями и пообедать на досуге. Коккатрикс неразборчив в пище и сожрёт всё что угодно если оно выглядит вкусно и не крупнее орка.

Многие корпы используют коккатриксов в качестве сторожевых животных. Для этого их с детства тренируют операторы, которых коккатриксы яростно защищают.

Места обитания: Первоначально обнаруженных в открытых лугах и кустарниках восточной Европы теперь коккатриксов можно найти в любой точке мира.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ	М
4	5	4	4	4	2	3	1	1	6	5

Инициатива	7 + 1к6
Передвижение	x2/x8/+3
Счётчики Сост.	10/10
Пределы	Физический 6, Ментальный 4, Социальный 4
Броня	1
Умения	Проницательность 3, Бег 7, Скрытность 5, Безоружный Бой 7
Силы	Доспех 1, Иммунитет (Собственное Касание), Естественное Оружие (Когти: ЗУ (Сила)Ф, БР –1), Парализующее Касание (Хвост)

Крыса-дьявол

Почти полностью голые, крысы-дьяволы достигают в длину 1 метра (с хвостом), а массы — до 4-х килограмм. Крысы-дьяволы являются ночными стайными хищниками; стаи в 30 и более особей сделавших переулки или канализацию своим домом не редки. А бывают и более крупные стаи. Крысы-дьяволы бесстрашны и жестоки — некоторые называют их активным злом. Обычно они питаются более мелкими животными, но при возможности перекусят и метачеловеком.

Быстрое размножение в сочетании с устойчивостью к большинству ядов делает их уничтожение практически невозможным.

Места обитания: Города всего мира.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ	М
2	5	5	1	3	2	5	5	2	6	4

Инициатива	10 + 1к6
Передвижение	x1/x2/+1
Счётчики Сост.	9/10
Пределы	Физический 3, Ментальный 4, Социальный 7
Броня	0
Умения	Лазание 5, Проницательность 4, Бег 2, Скрытность 6, Безоружный Бой 5
Силы	Контроль Животных (Обычные Крысы), Сокрытие (Только Себя), Иммунитет (Токсины), Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +1)Ф, БР —, –1 Досяг.)
Слабости	Аллергия (Солнечный Свет, Слабая)

Гуль

Вызывающие страх и/или жалость, гули являются инфицированными вирусом вампиризма человека-метачеловека (ВВЧМЧ), а конкретнее вирулентным штаммом Критера, металюдьми. Болезнь вызывает резкие измерения в теле жертвы. Выпадают все волосы на теле, а кожа становится сероватой и шершавой шкурой. Пальцы удлиняются, а ногти трансформируются в острые когти. Зубы становятся длиннее и острее, а глаза покрываются пеленой, становясь бессмысленными бельмами, мутно пялящимися из глазниц. Болезнь поражает и интеллект жертв, делая многих гулей бессмысленными и жестокими машинами для пожирания. Большая часть гулей сохраняет часть своей личности и интеллекта, но, как правило, остаётся травмированными и изменёнными болезнью.

«Нормальное» общество изгоняет гулей из-за их диеты. Для выживания гули обязаны есть сырое мясо, причём значительная часть его обязана принадлежать металюдям. Хотя часто они добывают пищу на кладбищах и в лавках органлеггеров, иногда они не брезгуют и охотой. Делают они это обычно стаями от 6 до 20 особей. Гули живут в отдалённых районах, подальше от любопытных глаз, но достаточно близко к кормовой базе — металюдям.

Места обитания: Жилые зоны по всему миру.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ	М
7	3	5	6	5	2	4	1	3	5	1

Инициатива	9 + 1к6
Передвижение	Как базовый метатип
Счётчики Сост.	12/11
Пределы	Физический 8, Ментальный 5, Социальный 5
Броня	1
Умения	Чувствование 4, Проницательность 5, Бег 3, Скрытность 6, Безоружный Бой 6
Силы	Доспех 1, Двойственность, Усиленные Чувства (Слух, Обоняние), Естественное Оружие (Когти: ЗУ (Сила +1)Ф, БР –1), Разумность
Слабости	Аллергия (Солнечный Свет, Умеренная), Требования к Пище (Плоть Металюдей), Ослабленные Чувства (Ослепление)
Прочее	Приведённая статистика отображает обычного гуля-человека, сохранившего большую часть интеллекта; для других метавидов используйте таблицу Модификаторы Атрибутов Метатипов (стр. 69) (не забудьте пересчитать Счётчики Состояния и Пределы). Отдельные гули могут иметь качества Адепт, Маг или Мистический Адепт.

Цербер

Метавид немецкой овчарки цербер достигает 20 сантиметров в холке и 145 килограмм. Шерсть церберов черна как уголь, а глаза мерцают алым. Они стайный хищники, обычно охотящиеся на дичь размером с оленя, но с голодухи и в мусоре пороются. Кроме того, если церберы превосходят числом, то не боятся нападать на более крупных животных и металюдей. Церберы популярны для сторожевой службы, особенно в изолированных сельских районах.

Места обитания: В первую очередь лесные районы Северной Америки, но встречаются там же где и прирученные собаки.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ	М
6	4	5	6	4	2	4	3	3	6	5

Инициатива	10 + 3к6
Передвижение	x2/x6/+4
Счётчики Сост.	11/10
Пределы	Физический 8, Ментальный 4, Социальный 6
Броня	2
Умения	Экзотическое Стрелковое Оружие 4, Запугивание 3, Проницательность 3, Бег 4, Скрытность 5, Выслеживание 5, Безоружный Бой 3
Силы	Доспех 2, Двойственность, Стихийная Атака (Огонь), Усиленные Чувства (Слух, Сумеречное Зрение, Обоняние), Ужас, Иммунитет к Огню, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +1)Ф, БР –1)

Сасквоч

Этот огромный гуманоид, в просторечии именуемый бигфут, достигает 280 сантиметров в высоту и массы до 475 килограмм. Их тела покрыты длинной, обычно чёрной или тёмно-коричневого цвета, шерстью, хотя старые особи часто седеют. Сасквочи существа мирные и очень любопытные, вступающие в бой только когда атакованы. В 2042 году ООН признала их разумным видом. С этого момента многие сасквочи переселились из лесов в города. Природная способность имитировать звуки делает некоторую часть сасквочей весьма востребованной в индустрии развлечений.

Места обитания: Горные регионы севера Северной Америки и Азии. Также сасквочей можно найти среди горных хребтов Гималаев, где их называют йети. У йети мех белого цвета, в остальном отличий нет.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ	М
8	3	4	7	3	3	5	3	4	6	4

Инициатива	9 + 1к6
Передвижение	x2/x4/+2
Счётчики Сост.	12/10
Пределы	Физический 9, Ментальный 5, Социальный 5
Броня	0
Умения	Чувствование 6, Крики Животных (Профессиональные Знания) 8, Умелец 6, группа умений Атлетика 3, Проницательность 6, Скрытность 8
Силы	Двойственность, Имитация, Разумность
Прочее	Сасквоч получает +1 к Досягаемости. Отдельные сасквочи могут иметь качества Адепт, Маг или Мистический Адепт.

Вампир

Заражённые ВВЧМЧ люди становятся вампирами, которые ради выживания охотятся на других металюдей, пьют их кровь и высасывают Сущность. В отличие от многих других Инфицированных вампиры могут сдерживать голод если хотят. Некоторые пытаются быть «цивилизованными» — отказываются пить кровь и выкачивать Сущность у сопротивляющейся жертвы. Другие ведут охоту и наслаждаются жизнью монстра.

Вампирам ради выживания приходится не только выкачивать Сущность жертвы, но и пить её кровь. Собственно они и не могут потреблять ничего кроме крови; если вампир употребит что-либо ещё, то в течение часа его буквально вырвет, о их реакции на алкоголь лучше и не говорить (см. **Тошнота**, стр. 445).

Большинство вампиров магически активны, трансформация часто разблокирует скрытые магические способности. Такие вампиры могут учиться магии как люди. Некоторые байки наделяют вампиров удивительными силами, такими как возможность обращаться в животное или контролировать мысли своих жертв, возможно они повествуют о чрезвычайно-редком в Шестом Мире вампире-колдуне.

Места обитания: По всему миру, но рядом с металюдьми.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ	М
4	3	5	4	4	3	4	5	3	2к6	*

Инициатива	9 + 2к6
Передвижение	x3/x5/+3
Счётчики Сост.	10/10
Пределы	Физический 6, Ментальный 5, Социальный 5-9 (в зависимости от Сущности)
Броня	0
Умения	Проницательность 5, Бег 4, Скрытность 6, Безоружный Бой 5
Силы	Двойственность, Усиленные Чувства (Слух, Обоняние, Термографическое Зрение), Высасывание Сущности, Иммунитет (Возраст, Патогены, Токсины), Инфекция, Форма Тумана, Естественное Оружие (Укус: ЗУ (Сила +1)Ф, БР –1, –1 Досяг.), Регенерация, Разумность
Слабости	Аллергия (Солнечный Свет, Серьёзная), Аллергия (Дерево, Серьёзная), Требования к Пище (Кровь Металюдей), Потеря Сущности, Вынужденный Покой (Нехватка Воздуха, (Сущность) Минут)
Прочее	Отдельные вампиры могут иметь качества Адепт, Маг или Мистический Адепт. Но атрибут Магия у вампиров есть всегда, он равен 6 или Сущности, смотря что меньше. Вампиры могут питаться только кровью и если употребят что-либо иное, то страдают Тошнотой (стр. 445) в течение часа. Вампиры хуже держатся на воде и получают штраф к набору кубиков -4 на все проверки Плавания. Урон от Аллергии на солнечный свет не может быть исцелён регенерацией (даже когда свет перестанет воздействовать). Обычное и магическое исцеление работает как обычно.

Дракообразные

Этим причудливым словом обозначают драконов — огромных магических рептилий прямиком из мифов и легенд человечества. Драконы умны, хитры и практически бессмертны, что даёт им возможность строить сложнейшие многоходовые и длительные планы действий на любой случай. Большинство драконов живёт уединённо, избегая контакта с так называемыми «младшими расами». Однако в последние годы многие драконы заняли видное место в Шестом Мире. Хорошо ли это для метачеловечества покажет время.

Наши знания о драконах ограничены, но в последнее время значительно возросли. Большая часть данных попала к нам от дракона Дункельцана во время его интервью; более личная информация появилась в 2064, когда правительство Ацтлана казнило пернатого змея

Дзитбальхена и разместило результаты вскрытия в Матрице.

Уникальная природа делает всех драконов Ветеранами Теней (стр. 419), рангом как минимум Сверхчеловек, а то и выше.

Все драконы имеют немалые силы, являющиеся, предположительно, повсеместными среди них. Кроме того, отдельные экземпляры могут иметь дополнительное силы, не свойственные всем драконам.

Все драконы являются сильными магами, в традиции которая старше человечества. Нет данных о драконах-адептах, но не следует считать что таковых нет. Атрибут Магия не включает усиление от посвящения, но глупо считать что дракон пренебрежёт такими возможностями.

Обратите внимание, представленные значения умений характерны для *среднего взрослого* дракона. Отдельные экземпляры могут быть более или менее квалифицированными в конкретной области. Также перечень умений отнюдь не исчерпывающий.

Обычные умения: Чувствование 14, группа умений Призывание 12, Экзотическое Стрелковое Оружие 12, Полёт 12, Проницательность 12, Бег 10, группа умений Волшебство 14, Безоружный Бой 12.

Обычные Силы: Дракоречь, Двойственность, Стихийная Атака (обычно Огонь), Усиленные Чувства (Обоняние, Сумеречное Зрение, Термографическое Зрение, Широкочастотный Слух), Крепкая Броня (Тело), Крепкая Мистическая Броня (СВ), Естественное Оружие (Укус/Когти: ЗУ (Сила +2)Ф, БР –4), Разумность.

Индивидуальные силы: Контроль Животных, Принуждение, Кислотная Слюна, Ужас, Влияние, Тлетворное Дыхание, Яд.

Примечание: Все драконы имеют качество Маг и знают большую часть заклинаний. Кроме того они имеют +2 к Досягаемости.

Восточные драконы

Обычны для восточной Азии. Восточные драконы достигают в длину 30 метров, а стоя высоты двух метров. Окраска их ярка и красочна. Головы восточных драконов широки и украшены усами, идущими от подбородка до задней части черепа. Также у них есть несколько пар рогов, а из под носа спускается пара бород.

Тела драконов покрыты чешуйчатой бронёй, а колючий гребень проходит до самого кончика хвоста. У них очень ловкие пальцы с четырьмя пальцами (хотя некоторые подвиды могут обладать тремя или пятью пальцами) каждый из которых заканчивается большим когтем. У восточных драконов наиболее распространена радужно-зелёная раскраска с золотыми усами и грудными пластинами, но встречаются и другие окрасы.

Сирруш: Коренные обитатели Малой Азии схожи с восточными драконами. У них долее длинные конечности, но длинной сирруши уступают — около 25 метров. Впрочем разницу в длине даёт куда более короткий хвост. Голова сурруша уже, лишена усов и бород. Сирруши менее ярки, обычна чешуя земляных тонов коричневого, серого, золотого и терракотового. Однако с игромеханической точки зрения сирруши идентичны восточным драконам.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ	М
17	8	8	35	9	10	8	9	6	10	10

Инициатива	16 + 2к6
Передвижение	x2/x4/+4 (x3/x7/+6 полёт)
Счётчик Сост.	17/13
Пределы	Физический 32, Ментальный 13, Социальный 13
Броня (Физ./Маг.)	17Н/9Н

Пернатые змеи

Драконы этого подвида занимают видное место в мифах Южной и Центральной Америки. А иногда и Африки. Как следует из названия они длинные и змееобразные, около 20 метров в длину, а из конечностей есть пара крыльев и пара ног. Брюхо пернатых змеев прикрыто чешуёй, но остальная часть тела покрыта перьями. Контурные перья, а также заметный гребень и крылья могут быть совершенно любого цвета.

Размах крыльев змеев составляет от 15 до 18 метров. На задних ногах пять пальцев, один из которых противопоставленный, это позволяет драконам легко манипулировать предметами. Пернатые змея чаще других драконов имеют ядовитые хвостовое жало или клыки.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ	М
15	9	10	30	10	9	9	8	6	10	10

Инициатива	19 + 3к6
Передвижение	x3/x5/+5 (x4/x8/+7 полёт)
Счётчик Сост.	16/13
Пределы	Физический 29, Ментальный 13, Социальный 12
Броня (Физ./Маг.)	15Н/10Н

Западные драконы

Такие драконы происходят из Европы и западной Азии. Крупнейшие из драконов они достигают 37 метров в длину, более 3-х метров в высоту и размаха крыльев около 30 метров. В дополнение к крыльям у них есть четыре ноги; задняя пара адаптирована для ходьбы, а у передних есть противопоставленные пальцы, позволяющие манипулировать предметами. У некоторых

есть спинные шипы или гребень, но не у всех.

Западные драконы обычно одноцветные, хотя вдоль позвоночника окраска темнее, а на животе бледнее. Все западные драконы имеют тяжёлую чешую, а у некоторых есть настоящие костяные пластины, выступающие как броня.

Т	Л	Р	С	СВ	Лог	И	Х	Грн	Сущ	М
18	7	8	40	8	8	8	8	6	10	10

Инициатива	16 + 2к6
Передвижение	x2/x4/+4 (x3/x7/+5 полёт)
Счётчик Сост.	17/12
Пределы	Физический 36, Ментальный 11, Социальный 12
Броня (Физ./Маг.)	18Н/8Н

Токсины, наркотики и ЛОЖь

Шестой Мир — порочное место в котором всегда найдётся способ навредить вам. И не всегда физически — это может быть молекула или симсенс программа. В *Shadowrun* очень распространены токсины, некоторые используются как оружие, другие для развлечения. Этот раздел расскажет о них. Сначала мы рассмотрим токсины как оружие, а затем опишем фармакологические и технологические способы развлечения. Закончим мы правилами и принципами злоупотребления веществами и зависимости от них.

Токсины

Вырубающие препараты. Сыворотки правды. Нервно-паралитические газы. Всё это примеры токсинов, веществ предназначенных скорее для нанесения урона чем для развлечения. У каждого вещества есть несколько атрибутов.

Перенос: Как токсин попадает к жертве.

Контактные токсины могут быть твёрдыми, жидкими или газообразными, но попадают через кожу жертвы. Жидкие токсины могут быть нанесены на оружие. В таком случае они могут быть применены после успешной рукопашной атаки, и неважно нанесла ли та урон. Химпрокладки (стр. 480), если они целы, дают полную защиту от контактных токсинов. Химзащита (стр. 480) даёт (рейтинг) бонусных кубиков для проверки Сопротивления Токсинам.

Всасываемые токсины должны быть введены жертве. Они могут быть твёрдыми или жидкими. Поскольку они должны попасть внутрь жертвы обычно они менее быстродействующие. Биовэр экстрактор токсинов (стр. 507) даёт (рейтинг) бонусных кубиков при сопротивлении всасываемым и иным токсинам.

Ингаляционные токсины применяются как аэрозольные спреи или газы которые жертва должна вдохнуть. Противогаз, химпрокладка и активированный внутренний кислородный резервуар (стр. 501) даёт иммунитет к ингаляционным токсинам. Химзащита даёт (рейтинг) бонусных кубиков для проверки Сопротивления Токсинам.

Инъекционные токсины должны попасти в кровоток цели, например через дротик, иглу или порез. Ими можно покрыть острое рукопашное оружие. Они действуют на цель только если рукопашная атака нанесла урон.

Защита от Токсинов и Наркотиков

Снаряжение	Защищает от	Защита
Химпрокладка	Контактные, Ингаляционные	Иммунитет
Химзащита	Контактные	+Рейтинг
Стимулятор кишечника	Всасываемые	+2
Природная сопротивляемость дварфа	Все токсины, болезни	+2
Противогаз	Ингаляционные	Иммунитет
Внутренний кислородный резервуар	Ингаляционные	Иммунитет
Защита от патогенов	Болезни	+Рейтинг
Респиратор	Ингаляционные	+Рейтинг
Экстрактор токсинов	Все токсины	+Рейтинг
Трахеальный фильтр	Ингаляционные	+Рейтинг

Скорость: Насколько быстро жертва пострадает от Эффекта токсина. Эффекты всегда применяются в конце Боевого Хода.

Мгновенные токсины активируют Эффект в конце того Боевого Хода когда токсин применён к жертве.

Скорость *1 Боевой Ход* — эффект применяется в конце следующего Боевого Хода и т.д.

Сила: Насколько силён токсин. Для токсинов наносящих прямой урон, Физический или Оглушающий, Сила служит ЗУ атаки. Проверка Сопротивления Токсинам (см. ниже) используется для уменьшения урона. Если Сила снижается до 0, то урона не наносится, а прочие эффекты не действуют.

Некоторые токсины не наносят прямой урон. В таком случае Сила используется для определения возможности других эффектов. Если проверка Сопротивления Токсинам снижает Силу до 0, то эффекты не действуют.

Эффект: Что делает с жертвой токсин. Многие просто наносят урон; в таком случае Эффект определяет тип урона. Урон от токсинов лечится как урон от любой другой травмы. Некоторые токсины вызывают другие эффекты, указанные в их описании. Если не указано иного, то в случае когда проверка Сопротивления Токсинам снижает Силу до 0 — эффекты не действуют.

Дезориентация накладывает на все проверки жертвы штраф -2 к набору кубиков в течении 10 минут.

Тошнота, это общий термин, обозначающий боль, панику, рвоту и двоение в глазах. Если Сила атаки после проверки Сопротивления Токсинам превышает Силу Воли цели, она становится недееспособной (не в состоянии совершать любые действия) на 3 Боевых Хода. Стал ли персонаж недееспособным или нет, но Тошнота удваивает все модификаторы ран на 10 минут. Так если страдающий Тошнотой персонаж имеет 3 клетки урона (модификатор ран -1), на все проверки он получает модификатор -2.

Паралич блокирует сигналы нервной системы не позволяя жертве двигаться. Если Сила атаки после проверки Сопротивления Токсинам превышает Реакцию цели, та становится парализованной и не в состоянии совершать физические действия в течении 1 часа. Даже если цель не парализуется, она получает модификатор -2 к набору кубиков на 1 час.

Проникновение: Работает как Бронебойность оружия и влияет на рейтинг любой защитной системы используемой против токсина.

Использование токсинов

Когда токсин вступает в игру обратите внимание на его Скорость, которая указывает на время эффекта. В конце соответствующего Боевого Хода сделайте проверку Сопротивления Токсину. Эта проверка использует Тело + Силу Воли + рейтинг любого защитного снаряжения/системы; каждый успех уменьшает Силу токсина на 1. Если Сила уменьшена до 0, токсин не оказывает эффекта, в ином случае опередите эффект эффекта на основе оставшейся Силы.

Пример

У Доннера неприятности. Его комната заполнена слезоточивым газом, а противогаза нет, зато есть кибервэр Экстрактор Токсинов рейтинга 4.

Скорость слезоточивого газа равна 1, так что персонаж не ощутит эффекта до конца следующего Боевого Хода. Доннер использует свои действия в Боевом Ходу на выход из комнаты, что позволит избежать дальнейшего воздействия. В конце следующего Боевого Хода персонаж сталкивается с действием газа. У Доннера есть Тело 5, Сила Воли 4 и Экстрактор Токсинов 4, т.е. набор кубиков равен 13. А у токсина Сила 8. Доннер совершает проверку Сопротивления Токсину и получает 5 успехов, что сокращает Силу до 3. Токсин наносит Оглушающий урон и дезориентацию, так что Доннер получает 3 клетки урона и штраф -2 на все действия на 10 минут.

Стоимость токсинов

Токсин	Доступность	Цена (за дозу)
Слезоточивый газ	4Л	20¥
Гамма-скополамин	14Н	200¥
Наркоджет	8Л	50¥
Рвотный газ	6Л	25¥
Нейростан VIII	12Л	60¥
Нейростан IX	13Л	60¥
Нейростан X	14О	100¥
Перцовый Удар	—	5¥
Семь-7	20Н	1,000¥

Концентрация

Иногда персонаж получает повышенную дозу. При одномоментном воздействии более одной дозы токсина увеличьте Силу токсина на +1 за каждую дополнительную дозу. На усмотрение МИ может возрасти и длительность.

При длительном с контакте с токсином правила аналогичны. Если жертва всё ещё подвергается воздействию токсина когда Скорость токсина истекает, то совершите ещё одну проверку Сопротивления Токсину и так далее. Для каждой последующей проверки Сопротивления Токсинам, после первой, увеличьте Силу токсина на +1, этот бонус кумулятивен.

Антидоты

Желательно принимать противоядия до получения эффекта токсина. Принятые потом антидоты не уменьшают урон от токсина, но могут уменьшить другие эффекты. Обратите внимание, к некоторым токсинам просто не существует антидота, например к нейротоксинам.

Если жертва получила переполнение Физического урона от токсина, то применение антидота автоматически стабилизирует её.

Примеры токсинов

Ниже приведены лишь несколько сортов химического оружия, с которыми могут познакомиться бегущие. При использовании газообразных токсинов на открытом пространстве следует учитывать ветер и иные погодные условия (на усмотрение МИ).

Гамма-скополамин

Перенос: Инъекция
Скорость: Мгновенно
Проникновение: 0
Сила: 12
Эффект: Паралич, Сыворотка Правды (см. описание).

Это крайне неприятное вещество получаемое из паслёна является нейромышечным агентом и парализует цель. А ещё действует немедленно, в результате: головокружение, расширение зрачков, потеря речи, исступление и паралич. Полный эффект длится около часа. После этого ещё в течение часа жертва находится под воздействие сыворотки правды. Уменьшите Силу Воли жертвы на 3 (до минимума в 1) пока действует оставшаяся часть токсина.

Наркоджет

Перенос: Инъекция
Скорость: Мгновенно
Проникновение: 0
Сила: 15
Эффект: Оглушающий урон

Распространённый транквилизатор, обычно применяется в дротиках. Не имеет побочных эффектов.

Нейростан

Перенос: Контактный, Ингаляционный
Скорость: 1 Боевой Ход
Проникновение: 0 (Нейростан VIII и IX) или -2 (Нейростан X)
Сила: 15
Эффект: Дезориентация, Оглушающий урон

Имеющий цвет и запах газ. Он является промышленным стандартом вырубающего газа для чрезвычайных ситуаций и поставляется в различной концентрации. Нейростан VIII становится инертным после 10 минут контакта с воздухом, Нейростан IX и X – после 1 минуты.

Перцовый Удар

Перенос: Контактный, Ингаляционный
Скорость: 1 Боевой Ход
Проникновение: 0
Сила: 11
Эффект: Тошнота, Оглушающий урон.

Плод любви слезоточивого газа и красного перца. Обычно он выпускается в виде жидкого спрея в баллончиках и предназначен для личной защиты и сдерживания; также зачастую помечается RFID тегами или специальными красками, позволяющими отследить жертву позже. Схлопотавший дозу чувствует интенсивное жжение на поражённом участке кожи, а если уж попало в глаза, рот или нос, то совсем печально. Газ вызывает проблемы со зрением и затруднения дыхания.

Рвотный газ

Перенос: Ингаляционный
Скорость: 3 Боевых Хода
Проникновение: 0
Сила: 9
Эффект: Дезориентация, Тошнота.

Использующийся для борьбы с беспорядками, этот газ вызывает тошноту и неотложную потребность проблеваться. Рвотный газ становится инертным после 2 минут контакта с воздухом.

Семь-7

Перенос: Контактный, Ингаляционный
Скорость: 1 Боевой Ход
Проникновение: -2
Сила: 12
Эффект: Физический урон, Дезориентация, Тошнота.

Ещё один бесцветный газ без запаха, но разработанный для преодоления химзащиты. В дополнение к Физическому урону Семь-7 вызывает спазмы, тошноту и двоение в глазах. Семь-7 окисляется и становится инертным после 10 минут контакта с воздухом.

Слезоточивый газ

Перенос: Контактный, Ингаляционный
Скорость: 1 Боевой Ход
Проникновение: 0
Сила: 8
Эффект: Дезориентация, Тошнота, Оглушающий урон.

Слезоточивый газ воздействует на глаза, кожу и слизистые оболочки вызывая жжение и слезоотделение. Также он стимулирует панику: ускоряет частоту сердцебиения, вызывает удушье и так далее. Тщательное мытьё с мылом может удалить газ с тела жертвы, прекратив действие Тошноты. Слезоточивый газ становится инертным после 2 минут контакта с воздухом.

Наркотики

Токсины которые принимают сознательно зовутся наркотиками, данный термин включает множество типов от пива до высокопроизводительных симуляторов в регуляторов настроения. Они имеют огромное влияние на настроение и личность персонажа. Если он обдолбался уличной наркоты данный факт не должен умалчиваться — требуется соответствующий отыгрыш. Личность подсевших на наркотики обычно серьёзно меняется. В зависимости от препарат персонаж может стать как ужасно счастливым так и войти в катастрофическую депрессию. Он может стать сексуально возбуждённым, причём со снятием всех запретов. Или стать параноиком. Или берсерком.

Как и у других токсинов у наркотиков есть несколько атрибутов. Большинство аналогичны прочим токсинам (см. выше), но некоторые специфичны для наркотиков. Каждый наркотик (как и другие вызывающие зависимость вещества и продукты) имеет рейтинг Зависимости и Порог Зависимости, используемые при проверках того, получил ли персонаж зависимость от конкретного наркотика. Эти рейтинги указаны в **таблице Зависимости** (стр. 452), правила проверок Зависимости неподалёку.

Длительность: Как долго длится эффект наркотика. От нескольких минут до нескольких дней.

Тип Зависимости отвечает за природу зависимости: Физиологическая, Психологическая или и то и другое.

Блисс

Перенос: Ингаляция, Инъекция
Скорость: 1 Боевой Ход
Длительность: (6 - Тело) часов, минимум 1 час
Тип Зависимости: Обе
Эффект: -1 Реакция, +1 ко всем порогам, - 1ко всем пределам, Высокая Болевая Устойчивость 3 (стр. 76)

Наркотик-транквилизатор блисс является синтезированным из мака опиатом.

Отыгрыш пристрастия к блиссу может идти эскапистским путём: использование наркотика для отгораживания от хаотичного или неприветливого мира.

Джазз

Перенос: Ингаляция
Скорость: Мгновенно
Длительность: 10 х1к6 минут
Тип Зависимости: Обе
Эффект: +1 к Реакции, +1 к Физическому пределу, +2к6 Кубик Инициативы

Этот стимулятор предназначен для уравнения шансов типичного патрульного и аугментированного уличного самурая. Обычно джазз выпускается в виде одноразового ингалятора («поппера»). Когда действие наркотика заканчивается, принявший падает и впадая в бездну отчаяния и негативных эмоций страдает от Дезориентации (стр. 445), длительность которой равна длительности первоначального эффекта.

Когда крам делает людей раздражительными и гиперактивными, джазз делает их нервными и гиперактивными как двухлетки на кофеине. Отыгрыш эффекта джазза требует изображения куда более активного персонажа, которому необходимо выплёскивать свою энергию.

Дзен

Перенос: Ингаляция
Скорость: 5 минут
Длительность: 10 х1к6 минут
Тип Зависимости: Психологическая
Эффект: -2 к Реакции, +1 к Силе Воли, модификатор набора кубиков -1 ко всем физическим действиям

Психоделический галлюциноген Дзен популярен среди тех, кто хочет убежать от реальности или ищет трансоподобного состояния.

Дипвид

Перенос: Всасывание, Ингаляция
Скорость: Мгновенно
Длительность: (6 - Тело) часов, минимум 1 час
Тип Зависимости: Физиологическая
Эффект: +1 к Силе Воли, +1 к Ментальному пределу, -1 к Физическому пределу, Пробуждённые персонажи ощущают астрал.

Этот наркотик получают карибские хунганы из Пробуждённых водорослей. Он чрезвычайно привлекателен для Пробуждённых и иногда используется для исцеления одержимости. Дипвид

заставляет любого магически активного персонажа ощущать астрал, даже если тот является адептом без силы Восприятие Астрала. Когда действие наркотика заканчивается, принявший получает штраф -1 ко всем наборам кубиков и -1 ко всем пределам, длительность штрафа равна длительности первоначального эффекта.

Принудительному ощущению астрала свойственна опасность — привлечение нежелательного внимания. Отыгрыш эффекта дипвида может выражаться в изображении кого-то иного, не целиком «присутствующего» здесь.

Долгий Путь

Перенос: Инъекция
Скорость: 10 минут
Длительность: 4 дня
Тип Зависимости: Психологическая
Эффект: Снимает потребность во сне

Стоимость наркотиков

Наркотик	Доступность	Цена (за дозу)
Блисс	3Н	15¥
Крам	2Л	10¥
Дипвид	8Н	400¥
Джаз	2Л	75¥
Камикадзе	4Л	100¥
Долгий Путь	—	50¥
Нитро	2Л	50¥
Новакок	2Л	10¥
Психея	—	200¥
Дзен	4Л	5¥

Сочетание синтезированных гормонов и иных регулирующих деятельность мозга химикатов, Долгий Путь стимулирует мозг и держит пользователя в бодрствующем состоянии, устраняя потребность во сне. Получивший дозу Долгого Пути персонаж может бодрствовать 4 дня без каких-либо модификаторов усталости или урона. По прошествии этого времени, однако, пользователя немедленно вырубает и он спит в течении 6к6 часов. Если персонаж не проспал нужное время он страдает от Дезориентации (стр. 445), поскольку у него начинаются галлюцинации и он неспособен сосредоточиться.

Если вторая доза принята пока не прошли последствия первой персонаж может бодрствовать дополнительно 1к6/2 дней. После этого срока персонаж получает 10 очков Оглушающего урона (без сопротивления) и вышеописанные последствия. Долгий Путь неспособен поддержать пользователя больше этого времени независимо от количества введённых доз.

Камикадзе

Перенос: Ингаляция
Скорость: Мгновенно
Длительность: 10 х1к6 минут
Тип Зависимости: Физиологическая
Эффект: +1 к Телу, +1 к Ловкости, +2 к Силе, +1 к Силе Воли, +2 к Физическому пределу, + 2к6 Кубик Инициативы, Высокая Болевая Устойчивость 3 (стр. 76)

Модифицированный боевой стимулятор. Когда действие наркотика заканчивается, принявший падает и получает штраф -1 к Реакции, -1 к Силе Воли и -2 ко всем пределам, длительность которого равна длительности первоначального эффекта. Также персонаж получает 6 очков Оглушающего урона (без сопротивления).

Повторное применение камикадзе оказывает на метаболизм пользователя сокрушительный эффект. Большие дозы могут вызвать возбуждение, тремор, мгновенную эйфорию и расширение зрачков. Избыточные дозы (граничащие с передозом) вызывают тревогу, галлюцинации и неконтролируемые мышечные сокращения. Более высокие дозы камикадзе приводят к смерти. Принимающие камикадзе полусумасшедшие, поглощены чувством неуязвимости и непобедимости, а также демонстративно игнорируют нужды собственного здоровья. На них интересно смотреть, пока они не посмотрят на тебя.

Крам

Перенос: Всасывание, Ингаляция
Скорость: 10 минут
Длительность: (12 - Тело) часов, минимум 1 час
Тип Зависимости: Психологическая
Эффект: +1 к Реакции, +1к6 Кубик Инициативы

Чрезвычайно популярный стимулятор. Когда действие наркотика заканчивается, принявший падает и получает 6 очков Оглушающего урона (без сопротивления).

Подсевшие на крам проявляют повышенную, на грани паранойи, бдительность. Они быстро, часто не задумываясь, реагируют и склонны к иррациональным вспышкам эмоций. Также часто встречаются нервозность и неспособность усидеть на месте.

Нитро

Перенос: Ингаляция
Скорость: 1 Боевой Ход
Длительность: 10 x1к6 минут
Тип Зависимости: Обе
Эффект: +2 к Силе, +2 к Силе Воли, +2 к Проницательности, +2 к Физическому пределу, Высокая Болевая Устойчивость 6 (стр. 76)

Любимая троллями-бандитами опасная комбинация сильнодействующих препаратов — нитро, является мощным стимулятором, способным убить пользователя. Когда действие наркотика заканчивается, принявший получает 9 очков Оглушающего урона (без сопротивления) и штраф -2 ко всем пределам, длительность которого равна длительности первоначального эффекта.

Принявшие нитро чувствуют себя переполненными энергией, страдают от уменьшенной концентрации внимания и говорят без умолку (даже сами с собой).

Новакок

Перенос: Ингаляция, Инъекция
Скорость: 1 Боевой Ход
Длительность: (10 - Тело) часов, минимум 1 час
Тип Зависимости: Обе
Эффект: +1 к Реакции, +1 к Харизме, +1 к Проницательности, + 1 к Социальному пределу, Высокая Болевая Устойчивость 1 (стр. 76)

Выделяемый из коки стимулятор, Новакок это социальный наркотик вызывающий сильное привыкание. Когда действие наркотика заканчивается, Харизма и Сила Воли уменьшаются до 1, а все пределы получают -1, длительность штрафов которого равна длительности первоначального эффекта.

Психея

Перенос: Всасываемый
Скорость: 10 минут
Длительность: (12 - Тело) часов, минимум 1 час
Тип Зависимости: Психологическая
Эффект: +1 к Интуиции, +1 к Логике, +1 к Ментальному пределу

Этот дизайнерский стимулятор особенно ценится среди магов и техномантов. В дополнение к вышеуказанным эффектам Пробуждённые получают за каждое поддерживаемое заклинание штраф только -1 (а не как обычно -2). Сидящие на Психее одновременно гиперосознанные и оторванные, легко усваивающие детали и чрезмерно внимательны к информации или проблемам.

Лучше обыденной жизни

Технологический наркотик 2050 года, программы лучше-обыденной-жизни (ЛОЖь) это записанные симсенс данные и средства для отключения протоколов безопасности. Эти психотропные, вызывающие мощное привыкание программы воспроизводят симсенс записи высокой интенсивности, влияющие напрямую на центр удовольствий мозга.

Пользователи часто зацикливают ЛОЖь на непрерывное воспроизведение. Такой выбор может привести к кататонии, амнезии, диссоциативному расстройству личности, вспышкам воспоминаний, синестезии (сенсорная «перекрутка» при которой изображение интерпретируется как вкус, запах как звук и так далее) и, в конечном итоге, смерти, поскольку наркоманы теряют волю ко всему что не является развлекательной программой. Многие смерти от злоупотребления ЛОЖью имеют физиологической причиной недоедание, обезвоживание или самоубийство.

Ранее ЛОЖь выпускалась исключительно в виде чипа, но достижения в беспроводных технологиях позволили некоторым барыгам толкать ЛОЖь исключительно в сети, как загружаемый софт.

Программы лучше-обыденной-жизни, существуют ли они в виде чипа или софта, имеют общую статистику:

Скорость: Мгновенно
Длительность: Различная, обычно 10 x1к6 минут
Тип Зависимости: Психологическая

Чипы ЛОЖь

Несмотря на вездесущую беспроводную технологию чипы лучше-обыденной-жизни всё ещё чрезвычайно популярны. Некоторые дилеры предпочитают личные встречи с клиентами, а многие наркоманы слишком бедны или идут своим путём.

Есть два формата воспроизведения. Виддек чипы требуют старомодную симсенсдеку или модуль, модифицированный хот-симом, что повышает интенсивность сигнала. Другим форматом являются чипы прямой передачи, содержащий всю необходимую для воспроизведения электронику и вставляются в слот для скилджека или датаджека. Оба формата разработаны для автоматического удаления записи после одного воспроизведения, так что клиент вернётся снова и снова. Эта функция может быть отключена Длительной проверкой Железа + Логика (10, 1 час).

Видчипы, это обычные симсенс записи модифицированные для вывода ЛОЖных сигналов. Это могут быть как залеченные студийные симы так и уличные

записи предлагающие заглянуть в чужую жизнь. Популярные сюжеты: героическое фэнтези, записи преступлений и порнография, для самых больных есть хардкордное насилие и снаф-чипы.

Эмочипы фокусируются на потоках эмоций и интенсивных эмоциональных ощущениях. Темы охватывают весь диапазон от эйфории и сексуального желания до ужаса и ненависти. После воспроизведения программы чипа пользователь чувствует себя сломленным, а в течение часа или двух настроения преобладают противоположные ЛОЖным эмоциям. На улицах более распространены эмочипы. Функция контроля движений часто отключается, так что находящийся под влиянием чипа может свободно передвигаться.

Персонафиксы, называемые также л-фиксы, носят звание самого странного и опасного типа чипов. Комбинация симсенса и скилсофта изменяет основы личности пользователя, устанавливая чужие мнемонические паттерны поведения. Находясь под вилянием чипа пользователь становится другим человеком. Популярные чипы основаны на личностях исторических деятелей или икон поп-культуры. «Сотрудники»-бунраку («куклы») секс-салонов оснащены персонафиксами, иногда сочетающимися с кибервэром фильтр данных, для защиты анонимности клиента. Функция контроля движений часто отключается, так что находящийся под влиянием чипа может свободно передвигаться.

Трипчипы подобны эмочипам, но в первую очередь концентрируются на сенсорных ощущениях, наполняя пользователя интересными и необычными ощущениями. Они могут быть как простыми эффектами, так и продвинутыми ощущениями, такими как имитация подводного плавания. Последней модой стала преднамеренная синестезия с усилением сенсорного уровня и переназначения движений, что позволяет почувствовать своё окружение совершенно новым способом.

ЛОЖные загрузки

Разумеется, всё вышеописанное изобилие доступно в качестве одноразовых самоудаляющихся программ. Для использования этих программ у пользователя должен быть надлежащим образом модифицированный модуль хот-сима комлинка.

Зависимость и привыкание

Люди употребляют вещества. Такова уличная жизнь Шестого Мира: люди, желая уйти от реальности, ищут развлечений и чаще чем желают это признавать впадают от них в зависимость. Иногда целью является желание отдохнуть, иногда получить преимущество в конкурентной борьбе. А злоупотребление ведёт к зависимости.

ЛОЖь и её цена

Чип/загрузка	Доступность	Цена (за дозу)
Видчип	4Н	20¥
Эмочип	4Н	50¥
Персонафикс	4Н	200¥
Трипчип	4Н	100¥

Злоупотребление веществами и зависимость от них требует надлежащего отыгрыша. Частью личности и действий персонажа должна зависеть от его выбора, искушений и борьбы с ними (или наслаждения пороками). В конченном итоге именно игрок совершает выбор персонажа и творит его судьбу, но у МИ есть возможность использовать слабости персонажа для нагнетания драмы. При таком подходе зависимость может стать большой удачей. Давно завязавший персонаж может столкнуться предметом своей зависимости или обнаружить тайник наркоты о котором давно забыл. Активный наркоман может очнуться в тюрьме, уже неспособный ничего изменить и вынужденный жить с последствиями.

Персонаж может начать игру с отрицательным качеством Зависимость (стр. 86) или получить его во время игры (на усмотрение МИ). Это даёт МИ возможность определить частоту появления зависимости в его игре, что в частности может повлиять на настрой повествования.

Проверки Зависимости

При употреблении наркотиков (или иного существующего в этом забытом духами мире от чего можно заторчать: чипы, фоки, хот-сим и т.д.) вам может потребоваться совершить проверку Зависимости. У каждого интересного вещества есть рейтинг Зависимости и порог Зависимости, указанные в **таблице Зависимости** (стр. 452).

Зависимость может быть психологической, физиологической или сочетанием обоих. Психологическая зависимость обычно связана с даваемыми наркотиком эмоциональными удовольствиями, эйфорией и эскапизмом. Физиологическая зависимость вызывается привыканием организма и конкретному веществу и необходимостью в нём для дальнейшего «выживания». Некоторые вещества вызывают сразу обе зависимости, отделаться от такого «друга» чрезвычайно сложно.

Каждый раз когда персонаж использует вещество в течении (11 - рейтинг Зависимости) недель подряд вы должны совершить проверку Зависимости. Часики тикают даже если персонаж пропустит неделю, но за каждую «чистую» неделю порог Зависимости снижается на 1 (когда персонаж снова вштырится — он вернётся к нормальному). Если порог падает до 0 — персонаж спрыгнул с иглы, пока не использовал вещество снова. Таким образом вещество с высоким рейтингом Зависимости (вроде камикадзе) может вызвать зависимость от одной дозы.

Когда приходит время проверки Зависимости проверьте тип зависимости (психологическая, физиологическая или обе) — он укажет вам на суть проверки. Если зависимость психологическая используйте Логику + Сила Воли. Если зависимость физиологическая используйте Тело + Сила Воли. Если «два в одном», то вам нужно сделать две проверки: одна психологическая, другая физиологическая. Порог проверок приведён в **таблице Зависимости** (справа). Если персонаж подсел на несколько веществ необходимо совершать несколько отдельных проверок каждый раз когда проверка Зависимости необходима.

В случае провала проверки Зависимости персонаж получает качество Зависимость для использованного вещества (разумеется, бонусной Кармы за это не он получает). Если у него уже есть такое качество оно усиливается на одну ступень (Слабая становится Умеренной, та Серьёзной а затем уже и Сжигающей). Если персонаж уже получил Сжигающую Зависимость … у него проблемы.

Если проверку Зависимости проваливает персонаж уже имеющий Сжигающую Зависимость его Тело или Сила Воли (смотря что выше) постоянно уменьшается на 1, так же как и максимальный рейтинг этого атрибута. Если они связаны уменьшите Тело для физиологической зависимости или Силу Воли для психологической (если обе — бросьте монету). Если какой либо атрибут падает до 0, персонаж впадает в кому. Заполните Счётчики Оглушающего и Физического Состояния, а затем он получает 1 клетку переполнения повреждений (см. **Превышение Счётчика Состояния**, стр. 180).

Отыгрыш зависимости

Все зависимости уникальны. В игромеханических терминах они выражаются **уровнями Зависимости** (стр. 86).

Слабая зависимость указывает на скорее социальную природу употребления препарата. Наркоманы периодически чувствуют тягу к веществу, но не видят проблемы с потаканием своей привычке. А, следовательно, не видят причины бросать. Большинство даже не знает о том что у них проблемы, даже когда пытаются ограничить приём. Слабые зависимости более остальных можно счесть управляемыми.

Зависимости

Вещество	Рейтинг Зависимости	Порог Зависимости
Наркотики		
Алкоголь	3	2
Блисс	5	3
Крам	4	3
Джазз	8	3
Камикадзе	9	3
Долгий Путь	2	1
Нитро	9	3
Новакок	7	2
Психея	6	2
Сойкофе	1	2
Дзен	3	1
Симсенс		
Ложь, Видчип	6	1
Ложь, Эмочип	6	2
Ложь, Персонафикс	7	2
Ложь, Трипчип	8	3
Хот-сим симсенс	3	1
Легальный симсенс	2	1
Скилвэр	5	2
Фоки	общая Мощь всех активных фоков	2
Высасывание Сущности	Магия твари	2

Умеренная зависимость значит, что персонаж осознал терпимость к наркотику и одновременно имеет сильную тягу к нему. Персонаж начинает принимать вещество чаще, повышает дозировку или переходит на более мощную версию. Окружающие начинают замечать проблему персонажа, несмотря на попытки их скрыть. Последствия увлечения начинают сказываться: перепады настроения, падение моральных качеств и начало финансовых проблем, ведь забава становится более дорогой.

Серьёзная зависимость характерна для стереотипных торчков. Они не контролируют свою жизнь, психически неустойчивы и постоянно нуждаются в дозе, на которую и уходит весь их доход. Они воруют, занимают у ростовщиков, занимаются проституцией и делают всё остальное что позволит им получить новую дозу. Дело МИ и игрока — узнать где находится дно. Одно дело знать что дошёл до дна и совсем другое иметь шанс из него выбраться.

Сжигающая зависимость — персонаж достиг дна, пробил его и устремился ниже. Эти наркоманы изрядно зажились на свете и получили все возможные проблемы в виде психологических и физиологических эффектов просмотра «весёлых картинок» от постоянного злоупотребления веществами. Жизнь находящихся в этом состоянии персонажей, как правило, исчисляется неделями, а то и днями, каждый из которых будет хуже предыдущего.

Когда зависимость персонаж достигает Сжигающей стадии всё станет совсем печально. У таких персонажей начинают быстро прогрессировать проблемы со здоровьем и внятной речью. На нижних витках спирали могут развиваться абсцессы, инфекции, недержание мочи и другие побочные эффекты. В дополнение к физическим проблемам следуют психические: временная потеря зрения, вспышки воспоминаний, резкие перепады настроения, шизофрения, паранойя и многие другие радости.

Получение дозы

После получения зависимость персонаж должен регулярно получать дозу в соответствии с тяжестью зависимости (стр. 86). Для сопротивления пристрастию необходима поверка Ломки (используя правила проверки Зависимости) с применением модификаторов за уровень зависимости. Если персонаж не сопротивляется, то должен получить свою дозу или встретиться с ломкой.

Ломка и сохранение чистоты

Ломка это жестокая сука, является ли она добровольной или нет. В зависимости от наркотика и степени зависимости ломка занимает разное время. Когда персонаж проводит слишком много времени без необходимого препарата у него начинается ломка, эффекты которой указаны в описании уровня качества Зависимость (стр. 86). Если персонаж сможет вытерпеть это в течении (рейтинг Зависимости) недель, то вы можете совершить проверку Зависимости — если она пройдена вы можете антикупить качество Зависимость за соответствующее количество очков Кармы. Если она провалена или не хватает Кармы, персонаж всё ещё в ломке и процесс начинается снова.

Передоз

Слишком много это плохо, а иногда и смертельно плохо. Каждый раз когда персонаж принимает вещество в то время как на персонажа действует такой же наркотик или аналогичный эффект (так например крам и новакок воздействуют на Реакцию) персонаж получает Оглушающий урон, ЗУ которого равно сумме рейтингов Зависимости перекрывающихся наркотиков, сопротивление урону требует броска Тела + Сила Воли.

Уличное Снаряжение

С хорошим снаряжением ничего не страшно!

Никому не удастся преуспеть в рискованном бизнесе бега в тенях без правильного оборудования. Комлинк поможет спланировать дело и связаться с людьми, достать оружие, боеприпасы и броню, а также, если повезёт, сохранить всё дело в тайне. Обладание в нужный момент правильным инструментом, будь то пластырь-стимулятор, газовая граната, полицейский щит, минигорелка, маглок отмычка или маскировочный набор, может стать гранью между попаданием в легенду или в морг.

Многие бегущие любят своё снаряжение, украшая своих любимчиков кричащими аксессуарами, от уличного самурая с позолоченными Хищниками, до прокачивающего свою кибердеку технаря. Другие брезгуют таким аппаратным фетишизмом и предпочитают более прагматичный подход — главное не гаджеты, а умение их правильно использовать. Но все сходятся в одном — для успешного завершения задания бегущему необходима хорошая экипировка.

В этом разделе представлены все правила снаряжения — сокрытие, переноска, покупка и продажа — и обширный, хотя и не исчерпывающий, список игрушек которыми бегущие, бандиты, солдаты метроплексов и корпоративные полицейские сокращают своё поголовье на убогих улицах 2075-ого.

Рейтинги снаряжения

Каждый описанный с этой главе предмет имеет несколько статистических параметров. Каждый предмет имеет, наряду с ценой, рейтинг Доступности и большая часть не-оружия и не-брони, за исключением дающих некие способности, обладает рейтингом в диапазоне от 1 до 6. Зачастую Цена и Доступность предмета зависят от его рейтинга.

Наличие других характеристик предмета зависит от его типа — урон для оружия, ёмкость для снаряжения, Броня для брони и так далее — всё это объясняется в Глоссарии рейтингов снаряжения.

Покупка снаряжения

Рейтинг Доступности предмета указывает на то, насколько легко (или трудно или почти не возможно) его приобрести. Доступность является абстрактной комбинацией редкости, законности, проблем дистрибуции, поставок, спроса и тому подобного. Написание численного рейтинга Доступности может сопровождаться указанием на то, является ли этот предмет Лицензируемым (Л) или Незаконным (Н). По этой причине МИ может свободно модифицировать как численное значение так и код легальности рейтинга Доступности, ведь в в стране охваченной войной или экономическим кризисом могут быть совсем другие правила.

Обычные товары

Предметы без рейтинга Доступности можно приобрести в местном Конг-Волмарте, Стафер Снаке, Микродеке, заказать по сети или в торговом автомате. Всё что нужно это заплатить по прайсу (хотя МИ может регулировать указанные в этой книге цены в зависимости от ситуации, баланса спроса и предложения или собственных нужд).

С самой покупкой проблем нет, вот только обычные товары в высшей степени надёжно отслеживаются. Записи о легальных покупках почти всегда сохраняются, передаются и индексируются; всё это цепляется к вашему фальшивому или, в худшем случае, настоящему ГРЕху и может стать потенциальной проблемой. Привычки в покупках ценны для маркетинговых компаний, так что вы начнёте видеть в ДР рекламу адаптированную под ваши вкусы и привычки. Большой Брат Коммерции бдит. Помните, что хост в котором вы покупали кроссовки может быть не столь защищённым как ваш комлинк. Фальшивые документы могут защитить вас от всепроникающего сбора данных, но пока вы в гриде даже фальшивки накапливают данные, особенно после длительного использования. И всегда есть шанс что о вас знают больше чем вам бы хотелось.

Глоссарий рейтингов снаряжения

Точность: Общая точность оружия. Точность огнестрельного оружия используется в качестве предела произведённых с помощью оружия проверок, т.е. максимума используемых успехов при броске атаки.

Боеприпасы: Максимальное количество патронов в оружии, а также, в скобках, способ заряжания: заряжание переломом (п), съёмный внешний коробчатый магазин или на современном уличной сленге «обойма» (о), цилиндр (ц), дульнозарядное (дз), внутренний магазин (вм), барабан (б) или ленточное питание (лента).

Броня: Каждая часть брони имеет значение Брони, которое прибавляется к набору кубиков Сопротивления Повреждениям владельца (см. **Броня,** стр. 178).

Бронебойность: Всё оружие имеет значение Бронебойности, но когда оно равно нулю, указывается прочерк. Значение БР определяет как оружие взаимодействует с бронёй (см. **Бронебойность,** стр. 179). Положительное значение повышает Броню цели, а отрицательное уменьшает.

Доступность: Чем выше Доступность предмета тем сложнее и затратнее его приобрести (см. **Покупка снаряжения**, стр. 454). Предмет без рейтинга Доступности можно без малейших проблем купить в ближайшем магазине или заказать через сеть. Буква после числа указывает на то, является ли предмет лицензируемым (Л) или незаконным (Н). Снаряжение без буквы вполне легально — иногда его трудно найти, но вас никогда не арестуют за попытку (см. **(Не)легально**, стр. 457) .

Взрыв: Этим рейтингом обладают гранаты, ракеты и прочее оружие воздействующее на некую область. Взрыв, это величина на которую снижается Значение Урона оружия за каждый метр от точки детонации (см. **Эффекты Взрыва**, стр. 194) .

Ёмкость: Некоторые наборы сенсоров или кибервэр можно оснастить дополнительными подсистемами. Значение Ёмкости указывает, какое количество «слотов» под аксессуары есть у данного предмета. Если Ёмкость указана скобках, она означает число «слотов» занимаемых данным аксессуаром или подсистемой. Некоторые виды кибервэра, имеющие значение Ёмкости, могут быть установлены в качестве автономных предметов (за Сущность), а не в качестве подсистем (за Ёмкость), в таком случае вы платите только одним способом, в зависимости от способа установки.

Модификатор Скрываемости: Указывает насколько легко спрятать данный предмет и применяется как модификатор набора кубиков проверки Проницательности + Интуиция на определение предмета (см. **Скрытое Снаряжение**, стр. 457).

Цена: Сколько персонаж должен заплатить за предмет. Если покупка предмета законна, это обычный ценник ближайшего магазина. Обратите внимание, что некоторые редкие и/или незаконные предметы могут быть дороже или дешевле, в зависимости от колебаний чёрного рынка (см. **(Не)легально**, стр. 457). Кроме того, цена зависит от местного спроса и предложения, так что МИ может свободно менять цены.

Значение Урона (ЗУ): Базовый урон наносимый оружием при попадании в цель. Значение Урона состоит из цифры (клеток урона) и и буквенного кода типа урона: Оглушающий (О) или Физический (Ф). Затем может идти дополнительное условие урона, например игольчатый (и) или электрический (э) (см. **Урон**, стр. 179).

Рейтинг Устройства: Общее качество и эффективность устройства, например стимулятора или комлинка. Параметр подробно писан на странице 252.

Цена в Сущности: Весь кибервэр и биовэр стоит персонажу Сущности, данный параметр определяет, сколько конкретно.

Режим: Возможный для огнестрельного оружия режим стрельбы. У некоторых моделей есть возможность вести огонь в нескольких режимах, в таком случае персонаж может переключаться между ними (см. **Огнестрельное Оружие**, стр. 189). Режимы: одиночный выстрел (ОВ), самозарядный (СЗ), очередь (ОЧ) и полностью автоматический (ПА).

Крепления: Аксессуары можно прикрепить к оружию в нескольких местах: под стволом, на ствол или над стволом. На одно крепление можно установить только один аксессуар. Интегрированные аксессуары (поставляемые вместе с оружием) не занимают места. Скрытое оружие не имеет креплений. Пистолеты, автоматические пистолеты и пистолеты-пулемёты не имеют подствольного крепления, только наствольное и верхнее. Винтовки и тяжёлое оружие имеют все три крепления. Снарядное оружие использует только специально предназначенные для него аксессуары.

Досягаемость (Досяг.): Рукопашное оружие имеет рейтинг Досягаемости, абстрактно отображающий длину и размер оружия. Более длинное оружие даёт владельцу бонусы (см. **Досягаемость**, стр. 198).

Компенсация отдачи (КО): Насколько оружие может смягчить отдачу (см. **Отдача**, стр. 195). Цифры в скобках относятся только к полной компенсации отдачи, применяемой только тогда, когда развёрнуты все интегрированные аксессуары (складные или отделяемые подпорки и прочее).

Разумеется, приобретение обычных товаров на чёрном рынке избавит вас от отслеживания, но МИ может решить, что за видеоигру со сведённым серийным номером полагается надбавка за паранойю.

Стартовое снаряжение

Как уже говорилось во разделе **создания персонажа** (стр. 100) новые персонажи не могут приобретать предметы с Рейтингом более 6 и Доступностью более 12 во время создания. Зато во время создания персонажа вам не нужно беспокоиться о безопасности покупок — постоянных записей не будет (хотя некоторые качества могут это изменить). После начала игры можете покупать, одалживать или красть всё снаряжение до которых ваши грязные ручонки смогут дотянуться, риск их лишиться лежит целиком на вас.

Товары чёрного рынка

Когда вам понадобится хорошая вещь, окажется, что чем выше рейтинг Доступности предмета тем труднее его достать. Для этого придётся пройти проверку Доступности, это Встречная проверка Переговоров + Харизма [Социальный] против рейтинга Доступности предмета. Если вы выиграете, то персонаж смог найти предмет по установленной цене, а время его доставки будет определено как значение из таблицы **Время Доставки** разделённое на ваши чистые успехи. Если вы проигрываете, то предмет вы найдёте, но срок доставки увеличится вдвое. В случае провала проверки вы можете попробовать снова, но не ранее чем пройдёт удвоенный срок доставки указанный в таблице.

Как говорят на улице «деньги решают все вопросы». Если вы готовы решить проблему деньгами, то можете увеличить свои шансы найти нужного продавца: за каждые дополнительные 25% цены предмета вы получите дополнительный кубик для проверки Переговоров. Но подмазать можно не более чем на 400% (т.е. 12 дополнительных кубиков). Деньги решают всё, но не всегда.

Если при проверке Переговоров вы получили глюк — ваши запросы привлекли нежелательное внимание. Это может быть операция под прикрытием Одинокой Звезды (готов к налёту спецназа, ома?), местный якудза с которым у вас сложные отношения, бегущие-конкуренты или иные враги. Точные последствия зависят от больной фантазии МИ, но явно пахнут керосином. Если вы получили критический глюк, то происходит экстремальная версия вышеперечисленного, а шансы на получение искомого пропадают вовсе.

Контакты и доступность

Нужный вам предмет может найти ваш знакомый: фиксер, талисмонгер, декмейстер или другой специалист. По сравнению с игровым персонажем контакты лучше отыскивают снаряжение на котором специализируются.

Время Доставки

Цена предмета	Время Доставки
До 100¥	6 часов
От 101¥ до 1,000¥	1 день
От 1,000¥ до 10,000¥	2 дня
От 10,001 до 100,000¥	1 неделя
Более 100,000¥	1 месяц

Большую часть своего времени контакты создают и поддерживают свои связи, а ваш персонаж в это время занимается отстрелом корпоративных копов, изгнанием злых духов или иными видами бега, так что в деле обнаружения ресурсов ПИ контактам не конкуренты. Когда контакт ищет для вас предмет, он также использует в проверке Доступности Переговоры и Харизму, но их рейтинг Связей служит бонусом к Социальному пределу.

Если контакт не слишком тесно с вами связан, он может попросить плату. Хотя не все контакты зарабатывают на перепродаже. Большинство барыжит краденым.

Краденное снаряжение

Спёртое с места бега добро может стать неплохой прибавкой к оговорённой с заказчиком сумме (только убедитесь, что мародёрство не слишком отвлекает вас от успешного окончания бега и сохранения свободы).

Сумма полученная за поюзанное снаряжение зависит от его Доступности: чем выше рейтинг Доступности тем выше шанс персонажа срубить на нём бабла. Как правило обычные товары (предметы без рейтинга Доступности) нельзя продать дороже чем за пару нюйен, никому не нужна «почти целая» аптечка.

Продажа краденого требует двух операций. Во-первых, нужно найти покупателя. Этот трудоёмкий процесс требует Длительной проверки Этикета + Харизма [Социальный] порог которой равен 10, а интервал равен сроку доставки из таблицы **Время Доставки**. Вы можете использовать Доступность предмета в Командной проверке; вместе и покупателя искать интереснее.

Второй шаг: продать предмет. Вы и покупатель участвуете во Встречной проверке Переговоров + Харизма [Социальный]. Окончательная цена составляет 25% от указанной в книге цены предмета, плюс 5% за каждый ваш чистый успех, минус 5% за каждый чистый успех покупателя. Если цена вас устраивает, вы можете продать, в противном случае можете поискать другого покупателя, начав процесс сначала.

Если вы получили глюк или критический глюк на проверке Этикета при поиске покупателя, то попытка привлекает нежелательное внимание властей (или иных персон), эффект тот же что и глюк при проверке **Товаров Чёрного Рынка** (см. предыдущую страницу). Если вы получили глюк или критический глюк на Встречной проверке Переговоров, то вам удаётся оскорбить или иным способом отвадить покупателя и сделка срывается — а может и хуже.

Контакты и краденое

Контакт, фиксер или иной специалист, может сбыть горячий товар за вас. Он или она с радостью возьмёт предмет дав вам 5% его стоимости за рейтинг Лояльности. Продав его самостоятельно вы получите больше, но контакт возьмёт товар и не задаст вопросов.

(Не)легально

Большая часть того что вы делаете незаконна, почти-законна или, на худой конец, квази-законна. В принципе, даже ваш пакетик с сойчипсами нелегален. Незаконно не только то, что вы делаете, но и то чем вы это делаете, а также зачем и когда. Ваша профессия требует владения множеством гнуснопрославленных, ограниченных или прямо запрещённых инструментов. Получение некоторых описанных в этой главе предметов является незаконным.

Предметы подразделяются на **легальные**, **лицензируемые** (Л) и **незаконные** (Н). Легальные предметы можно приобретать, транспортировать, использовать и владеть ими без юридических ограничений. Разумеется, если вы совершаете с помощью легального предмета преступление, например разбиваете оппоненту голову аптечкой, вас привлекут к ответственности, если конечно смогут поймать. Но по крайней мере не сдерут с дополнительную плату за сам предмет!

Для приобретения, транспортировки и владения лицензируемыми предметами необходима, внезатно, лицензия. Для покупки и ношения пушки необходима лицензия на ношение огнестрельного оружия, а для скрытого ношения ещё одна. Конечно, если вы будете угрожать кому нибудь или, не приведи небеса, стрелять, то вас будет ожидать камера, не говоря уже об аннулировании разрешения. Лицензии и разрешения могут быть получены законными путями, но для этого нужно быть добропорядочным ГРЕшником, так что бегущие в тени под фальшивым ГРЕхом пользуются и фальшивыми лицензиями. Фальшивые лицензии подключаются к фальшивому ГРЕху, и если спалится один, второй автоматически становится бесполезным (см. **Фальшивые ГРЕхи**, стр. 397) .

Незаконными предметами невозможно законно обзавестись, а уж тем более владеть ими, во всяком случае для вас, обычного гражданина. Никакая лицензия или разрешение не сможет объяснить наличие этого предмета законникам. Чаммер, не дай себя поймать.

Юрисдикция

В разных странах законы различны, а экстерриториальность корпораций усложняет всё ещё больше. Так что проступок в данной точке может считаться уголовным преступлением в соседнем квартале. Полицейский одной юрисдикции бросит вас в камеру за предмет который в другой не заслужит даже упоминания. Применение магии в Египте полностью запрещено и за активный фок положен тюремный срок, но в некоторых частях Чикаго прогулка с автоматом не преступление, а проявление здравого смысла.

В данной книге для описания законности взята позиция Сиэтла, СКАШ. В иных регионах МИ могут свободно определять законность и наличие конкретных предметов, грядущие продукты *Shadowrun* могут содержать альтернативные рейтинги Доступности и законности для иных юрисдикцией Шестого Мира.

Сокрытие снаряжения

Бывают ситуации когда нужна не прямолинейная огневая мощь, а правильно настроенное оборудование. Неспособность определить такой момент может привести к тюремному сроку ещё до выхода на дальность прямой видимости цели. Внезапность, лучший друг бегущего в тенях, а правильно спрятанное оружие может стать гранью между жизнью и смертью. Вам, как бегущему, обычно не нужно внимание зевак, а его, иногда, могут привлечь вещи которые даже не являются незаконными. В том числе и те «уравнители» которые вы бы хотели оставить на крайний случай. Очевидно, что некоторые предметы легче скрыть чем другие: большинство скрытых пистолетов можно спрятать в купальном костюме, если конечно он на вас есть, а вот утаить катану под длинным плащом вовсе не так просто как кажется.

В таблице Скрываемость указаны некоторые предметы и обычные для них модификаторы.

Модификаторы Скрываемости

Модификатор*	Примеры предметов
–6	RFID-метки, скрытый пластырь, микродрон, контактные линзы
–4	Скрытый пистолет, монокнут, обойма с патронами, кредскик, чип/софт, секвенсор/отмычка, автоотмычка, набор отмычек, комлинк, очки
–2	Лёгкий пистолет, нож, слеппер, минидрон, микрограната, вспышка, глушилка, кибердека, командная консоль риггера
0	Тяжёлый пистолет, автоматический пистолет со сложенным прикладом, граната, гоглы, цилиндр/лента с патронами, дубина, телескопическая дубинка
+2	Пистолет-пулемёт, автоматический пистолет с разложенным прикладом, аптечка, малый дрон, телескопическая дубинка (разложенная), оглушающая дубинка
+4	Меч, обрез, штурмовая винтовка бул-пап
+6	Катана, мономеч, дробовик, штурмовая винтовка, спортивная винтовка, арбалет
+8	Снайперская винтовка, лук, гранатомёт, средний дрон
+10/Забудь об этом	Пулемёт, ракетомёт, посох, клеймор, метачеловеческое тело

**Применяется к наблюдателю*

Обнаружение сокрытого снаряжения

Для обнаружения спрятанного снаряжения наблюдателю нужно пройти проверку Проницательности + Интуиция [Ментальный] при набор кубиков которой модифицируется Скрываемостью предмета. Данная проверка получает штрафы за отвлечение, дальность и видимость как обычно (стр. 184). Если наблюдатель получает как минимум один успех, то обнаруживает скрытый предмет.

Активное сокрытие снаряжения

Если вы осознанно пытаетесь скрыть нечто, что кто-то другой ищет, и у вас есть время для этого (примерно Сложное действие) совершите Встречную проверку Ловкости Рук + Ловкость [Физический] против Проницательности + Интуиция [Ментальный]. Набор кубиков наблюдателя модифицируется Скрываемостью предмета, но персонаж может использовать Ловкость Рук вместо Проницательности.

Если вас просто физически обыскивают, ищущий может использовать Ловкость и свой Физический предел вместо Интуиции и Ментального предела. Кроме того, любой отрицательный модификатор Скрываемости уменьшается в два раза, а положительный вдвое увеличивается.

Переноска снаряжения

Пока игроки не попрощаются со здравым смыслом и не попрут каждую пушку или кофеварку которую увидят (хотя совсем без пушек и кофе не обойтись) весом и обременением можно пренебречь. В прочем, иногда грузоподъёмность персонажа может повлиять на ход истории, например, персонажи могут наткнуться на незапертое хранилище золотых слитков и тогда возможность бросить пару стволов ради пары слитков будет актуальна. Основные правила изложены в разделе **Подъём/Перенос** на странице 160, а детали ниже.

Грузоподъёмность

Персонаж может без проверок нести до (его Сила) x10 килограмм — это его **грузоподъёмность**. Подъём и перенос большего груза требует проверки Силы + Тело. Каждый успех увеличивает максимальный переносимый вес на 10 килограмм.

Обуза

Если персонаж переборщил с весом снаряжения, он получает штрафы за обузу. За каждые 15 килограмм (или части их) на которые превышена его грузоподъёмность персонажа получает штраф -1 к своему Физическому пределу (до минимума 1). Таким образом персонаж с Силой 3 (Грузоподъёмность 30) прущий 50 килограмм экипировки получает штраф -2 к своему Физическому пределу.

Рейтинги Устройств

Тип	Рейтинг	Примеры
Простое	1	Бытовая утварь, публичные терминала, развлекательные системы
Обычное	2	Обычная личная электроника, базовый кибервэр, транспорт, дроны, оружие, домашние приборы
Умное	3	Машины охраны, альфавэр, корпоративные системы безопасности
Продвинутое	4	Высококачественные устройства, бетавэр, военные машины, военные системы безопасности
Новейшее	5	Дельтавэр, кредстики, машины и устройства для секретных операций
Ультрасовременное	6	Многомиллиардные экспериментальные устройства, космические корабли

Цена размера

У троллей невероятно крупные тела и руки, а у дварфов наоборот, так что представители этих метатипов имеют проблемы с использованием снаряжения созданного для обычных людей. Корпоративные инициативы, такие как МетаЭргономика, подразделение Эво, несколько смягчают ситуацию; большинство товаров доступно в трольских и дварфских размерах. Но не бесплатно. Дополнительные расходы выражаются в увеличенной стоимости Уровня Жизни троллей и дварфов. Дварфы должны платить на 20% больше за Уровень Жизни, так они получат вещи подходящего размера, жизнь тролля ещё дороже — стоимость Уровня Жизни удваивается.

Использование неадаптированного снаряжения

Дополнительные расходы идут на закупку экипировки созданной специально под представителей конкретного метатипа. При использовании неадаптированного под их руки снаряжения (оружия и экипировки) дварфы и тролли получают штраф -2 к их наборам кубиков. Этот модификатор работает в обе стороны: если эльф использует подогнанное под дварфа оружие, то получает штраф -2 к набору кубиков. Этот эффект кумулятивен: в том маловероятном случае когда дварф использует созданный для тролля инструмент (или наоборот) персонаж получает штраф -4 к набору кубиков (в придачу к возможной грыже). В некоторых случаях использование подогнанной под другой метатип экипировки, например брони, попросту невозможно.

Беспроводной функционал

Шестой Мир — беспроводной. Почти каждое устройство компьютеризировано и оснащено беспроводной связью, в том числе микроволновки, пушки, а может и ваш глаз. Каждый предмет снаряжения имеет встроенный компьютер с беспроводным подключением к сети. Даже неэлектронные предметы без движущихся частей имеют встроенные компьютеры, так что ваши брюки могут хранить музыку (как и уведомлять вас о том, что пора посетить прачечную). Немногие устройства не имеющие явной связи скорее всего отмечены **RFID-метками** (стр. 483).

Оснащённые беспроводным функционалом предметы могут предотвращать кражу или отслеживать свой функционал и оповещать пользователя о неисправностях через личную локальную сеть. Например сенсорный датчик в укреплении костей является удобным способом контроля усталостных переломов и других осложнений. Хакер не может, взломав укрепление костей, переломать вам кости, но может передать сигнал о переломе, на который ваш комлинк вызовет ДокФургон или даст команду аптечке на ввод обезболивающего.

Если у практически каждого устройства есть беспроводной функционал, значит у почти каждого устройства есть и Рейтинг Устройства. Если Рейтинг Устройства не указан в описании конкретного предмета, он указан в таблице Рейтинги Устройств.

Беспроводные бонусы

Поскольку почти каждый предмет снаряжения и вэра обладает беспроводным подключением, то почти каждый предмет снаряжения и кибервэра получает преимущества от постоянного «сцепления» с вашей личной беспроводной локальной сетью и Матрицей в целом.

Если предмет при подключении к Матрице получает дополнительный функционал, тот указывает в описании предмета как «Беспроводной». Данные возможности применяются только когда устройство имеет доступ к Матрице (т.е. обычно постоянно), хотя МИ может убрать

его, например при входе в статическую зону. Если рейтинг Шума, за исключением расстояния, превышает рейтинг Устройства, предмет временно теряет беспроводной функционал (см. **Шум**, стр. 248).

Также преимущества работают только когда устройство работает в беспроводном режиме. Ваш Арес Альфа не сможет автоматически рассчитывать поправки на направление и скорость ветра если не получит прогноз погоды на следующую секунду, а Еврокар Вествинд 3000 не выведет статус трёх ближайших светофоров если не подключён к ГридГайду. Беспроводные устройства всегда уязвимы для контроля и уничтожения хакерами. Вы можете защитить своё снаряжение с помощью хорошего комлинка и личной локальной сети (см. **Личные и глобальные сети**, стр. 251). Но с угрозами из Матрицы лучше всего справится собственный хакер. Если его нет, то можете выключить беспроводной режим.

Выруби его

Отключение беспроводного функционала устройства требует Свободного действия, как и выключение беспроводного режима всех ваших устройств. Вы потеряете полагающиеся за беспроводное подключение бонусы, но зато устройство не взломают. В противном случае вам предстоит положиться на мастерство хакера вашей команды, обеспечивающего защиту от Матричных угроз, и получить лучше из двух миров: бонусы и безопасность.

Реликты

Некоторые древние устройства не имеют возможности подключиться к беспроводному миру. Да, такие артефакты минувшего всё ещё существуют, но в 2070-ых становятся всё более и более редкими. У реликтов просто нет беспроводного функционала, так что нет у них бонусов, зато и дистанционно взломать их нельзя.

Ели вы посчитаете беспроводные угрозы устройства перевешивают его беспроводные преимущества, то вы можете превратить устройство в реликт Длительной проверкой Железа + Логика [Ментальный] (8, 10 минут) — или просто приобрести сразу реликт (что всегда возможно, но не удивляйтесь потом странным взглядам прохожих).

Хотя как реликты неуязвимы для взлома из беспроводной Матрицы, у всех устройств есть порт универсального доступа. Подключение устройств с помощью кабеля обычно не вызывает проблемы. Если у вас есть датаджек, вы можете подключить его разматывающийся дата-кабель к реликту напрямую, так что для хакера шанс есть. Правда если к вашему оружию смогли подключить кабель, то у вас проблемы посерьёзнее чем хакерская атака.

Несовместимость

Когда два предмета не могут работать совместно, например дробовик и лазерный прицел или вшитые рефлексы и синаптический усилитель, вы не можете использовать эффекты этих предметов одновременно. Если в описании одного предмета указана несовместимость а у другого нет — они несовместимы. Если пожелаете можете иметь оба предмета, но вам необходимо решить каким будете пользоваться в данный момент.

Перечень снаряжения

Нижеследующий перечень снаряжения, на первый взгляд исчерпывающий, на деле представляет собой сравнительно небольшую выборку забавных игрушек и крайне важных инструментов которые можно найти у фиксеров, скупщиков краденого, на серых и чёрных рынках, околомагических магазинах и в Матрице. Будущие продукты *Shadowrun* представят вам ещё больше предметов, кроме того МИ рекомендуется придумать собственные.

Рукопашное оружие

Удобно для убийства на расстоянии вытянутой руки (см. **Рукопашная**, стр. 196). Некоторым бегущим, особенно тем кто предпочитает убивать тихо или боится закирпичивающих пушки хакеров, оно особенно по нраву. Значение Урона большей части рукопашного оружия основано на Силе пользователя модифицированной самим оружием.

Игровая статистика импровизированного оружия дана в разделе **Рукопашная** (стр. 461), а имплантированного в **Имплантированное Кибер-оружие** (стр. 504).

Клинки

С ними применяется умение Клинки.

Боевой топор: Двуручный монстр из вольфрамового сплава, могущий быть как одно- так и двухлезвийным. Рабочая часть оружия может быть скрыта в рукояти и выпрыгивать благодаря пружине. Хотя концепция может показаться варварской и примитивной, физические аугментации 2075-ого могут сделать старомодное оружие более смертоносным чем огнестрел. Так что вперёд, в средневековье.

Боевой нож: Длинный, в стиле Ка-Бар боевой нож с чернёным лезвием и заострённым кончиком для пробивания брони.

Закреплённые выкидные лезвия: Фактически, это внешние шпоры, но они закрепляются на предплечье

снаружи и устанавливаются и снимаются без хирургического вмешательства. У предплечья скрываются три клинка, выдвигающиеся и втягивающиеся по команде беспроводной связи или мышечной команде.

Беспроводной: Подготовка выкидных лезвий требует Свободного действия, а не Простого.

Катана: Легендарный двуручный меч самурая. Это оружие ассоциируется не только с уличными самураями, но и со всем бегущими в тени, по крайней мере в тридах, в которых все, от декера до мага, бегают с катанами. Но глупые клише не делают катану менее опасной или менее полезной.

Нож: Основной, универсальный клинок улиц. Конкретный образец может быть выполнен в очень большом количестве стилей и цветов, но статистика остаётся неизменной. Обычно ножи используются бедными, отчаявшимися или осторожными, как резервное оружие.

Древковое: По сути, клинок на очень длинной палке. Клинок обычно принимает форму топора, глефы, копья или иного инструмента нанесения увечий. Таким оружием непросто манипулировать и почти невозможно скрыть, но это не снижает его популярность у троллей и тех бойцов которые желают находиться от троллей на расстоянии больше вытянутой руки.

Аварийный нож: Этот высококачественный нож с одной стороны у которого лезвие, а с другой зубья, оснащён несколькими аксессуарами, в том числе GPS-приёмником, мини-инструментами, микро-подъёмником и скрытым у ручке мини-отсеком. Стальная часть покрыта нетоксичным химическим покрытием которое затемняет лезвие, предотвращая нежелательные блики, но может быть активировано после чего два часа светит фосфоресцирующим светом. Все ножи могут резать плоть, но аварийный нож больше подходит для использования в качестве инструмента, например резки верёвок и дерева. Аварийный нож практически обязателен для профессионала.

Беспроводной: Нож отображает ОДР'ы местных карт, вашу точку GPS и может использоваться для комзвонков.

Меч: Он тяжёл, остр и может знатно порубить вас на куски. Созданный в различных вариациях (вакидзаси, сеакс, скимитар, цзянь, мачете и так далее) этот одноручный клинок не так грозен как катана, но его куда проще скрыть.

Дубинки

Для нанесения травм ими применяется умение Дубинки.

Дубинка: Во имя этого оружия назвали умение. Под указанную статистику подпадает множество предметов: топорище, бейсбольная бита, гаечный ключ, лом, монтировка и брус с гвоздём. Цена в таблице указана, но если знать где искать, дубинку можно найти и бесплатно.

Телескопическая Дубинка: Может быть сложена или раздвинута взмахом руки или беспроводным сигналом. Когда оружие сложено его проще спрятать (модификатор Скрываемости 0 когда сложена и +2 когда разложена).

Беспроводной: Подготовка телескопической дубинки требует Свободного действия, а не Простого.

Слеппер: Также называемая блэк-джек, это оружие представляет собой небольшую, упругую дубинку или плоский кусок железа обтянутый кожей. Слеппер специально создан для сокрытия (модификатор Скрываемости -2).

Посох: Большая и тяжёлая палка, популярная среди наиболее традиционно мыслящих магов. Создаётся из композитов, дерева, твёрдой стали или иных материалов.

Оглушающая дубинка: Обычное оружие контроля толпы, является инструментом и символом корпоративно-государственного угнетения, но полезна и прагматичным бегущим. Имеет 10 зарядов и при зарядке восстанавливает 1 заряд за 10 секунд.

Беспроводной: Заряжается индукционным способом: при наличии беспроводного соединения восстанавливает 1 заряд в час.

Телескопический посох: Этот посох собранный из композитов и металла, может раскладываться до обычного размера или складываться до размера меча или оглушающей дубинки. Команда на изменение подаётся правильным вращением или хватом или беспроводным сигналом.

Беспроводной: Подготовка телескопического посоха требует Свободного действия, а не Простого.

Прочее рукопашное оружие

С ними применяется умение отличное от Клинков или Дубинок.

Кастет: Это оружие может быть как традиционным надеваемым на кулак кастетом, так и современными «Укрепляющимися перчатками», покрытыми вдоль костяшек и контуров руки денсипластом. В любом случае возрастает сила удара что может привести к смерти. При атаках кастетом используется умение Безоружный Бой.

Моноволоконный кнут: Знаковый. Ужасающий. Смертоносный. Немногого оружия на улицах боятся больше. Моноволокно прорезает кости и доспехи как масло. Нить достигает в длину 2-х метров и убирается в рукоятку оружия когда не используется. Особый

Рукопашное оружие

Клинки	Точность	Досяг.	Урон	БР	Дост.	Цена
Боевой топор	4	2	(Сила + 5)Ф	–4	12Л	4,000¥
Боевой нож	6	—	(Сила + 2)Ф	–3	4	300¥
Закреплённые выкидные лезвия	4	—	(Сила + 2)Ф	–2	7Л	200¥
Катана	7	1	(Сила + 3)Ф	–3	9Л	1,000¥
Нож	5	—	(Сила + 1)Ф	–1	—	10¥
Древковое	5	3	(Сила + 3)Ф	–2	6Л	1,000¥
Аварийный нож	5	—	(Сила + 2)Ф	–1	—	100¥
Меч	6	1	(Сила + 3)Ф	–2	5Л	500¥
Дубинки	**Точность**	**Досяг.**	**Урон**	**БР**	**Дост.**	**Цена**
Дубинка	4	1	(Сила + 3)Ф	—	—	30¥
Телескопическая дубинка	5	1	(Сила + 2)Ф	—	4	100¥
Слеппер	5	—	(Сила + 2)Ф	—	2	30¥
Посох	6	2	(Сила + 3)Ф	—	3	100¥
Оглушающая дубинка	4	1	9О(э)	–5	6Л	750¥
Телескопический посох	4	2	(Сила + 2)Ф	—	4	350¥
Прочее	**Точность**	**Досяг.**	**Урон**	**БР**	**Дост.**	**Цена**
Кастет	Физический	—	(Сила + 1)Ф	—	2Л	100¥
Моноволоконный кнут	5 (7)	2	12Ф	–8	12Н	10,000¥
Шоковые перчатки	Физический	—	8О(э)	–5	6Л	550¥

баланс кнута и смертоносная траектория моноволокна является потенциальной опасностью и для владельца. При глюке вы вгоняете утяжелённый наконечник в нечто рядом стоящее и вам требуется извлечь оружие до совершения повторной атаки. При критическом глюке вы попадаете кнутом по себе и получаете его базовый урон (сопротивление как обычно). При атаках моноволоконным кнутом используется умение Экзотическое Рукопашное Оружие (Моноволоконный кнут).

Беспроводной: Подготовка кнута требует Свободного действия, а не Простого, кроме того в кнут встроена система безопасности, т.е. при получении глюка кнут автоматически сворачивается. Также Точность увеличивается на 2.

Шоковые перчатки: Эти электроизоляционные перчатки имеют контакты проводящие электрический ток при контакте или ударе. Перчатки наносят **электрический урон** (стр. 180) и имеют 10 зарядов, по исчерпании которых их требуется подключить и зарядить (со скоростью 1 заряд за 10 секунд). При атаках шоковыми перчатками используется умение Безоружный Бой.

Беспроводной: Заряжается индукционным способом: при наличии беспроводного соединения восстанавливает 1 заряд в час.

Метательное оружие

Такое оружие приводится в действие мышечной силой пользователя, хотя некоторые виды используют, ради скорости и силы, простую механику (см. **Снаряды**, стр. 192).

Луки: Возможен как традиционный лук из дерева или стекловолокна, так и современный блочный. Оба типа архаичны и редки на улицах 2075-ого, но зато абсолютно защищены от хакеров. Перезарядка лука требует Простого действия (см. **Подготовка Оружия**, стр. 174).

У лука есть рейтинг — для использования такого оружия требуется не меньшее значение Силы. Если Сила персонажа меньше рейтинга лука, при атаке персонаж получает штраф -3 к набору кубиков за каждое очко разницы; не всякий натянет лук Одиссея. Рейтинг оружия также используется при определении дальности и урона (максимальный рейтинг равен 10). Для определения дальности и урона используйте наименьшее значение из вашей Силы, рейтинга лука или рейтинга стрелы; например если ваш средний рейтинг равен 10 то выпущенная из титан-бериллевого лука деревянная или стеклопластиковая стела просто разлетится при ударе в порошок.

Метательное оружие

Луки	Точность	Урон	БР	Дост.	Цена
Лук	6	(Рейтинг + 2)Ф	–(Рейтинг / 4)	Рейтинг	Рейтинг x 100¥
Стрела	—	—	—	Рейтинг	Рейтинг x 2¥
Инъекционная стрела	—	—	—	(Рейтинг + 2)Л	Рейтинг x 20¥
Арбалеты	**Точность**	**Урон**	**БР**	**Дост.**	**Цена**
Лёгкий	7	5Ф	–1	2	300¥
Средний	6	7Ф	–2	4Л	500¥
Тяжёлый	5	10Ф	–3	8Л	1,000¥
Болт	—	—	—	2	5¥
Инъекционный болт	—	—	—	8Л	50¥
Метательное оружие	**Точность**	**Урон**	**БР**	**Дост.**	**Цена**
Метательный нож/сюрикен	Физический	(Сила + 1)Ф	–1	4Л	25¥

Арбалет: Современные арбалеты оснащены механизмом автоматической загрузки, так что, если вы не мучаете музейный экспонат, перезарядка не требует действия Подготовка Оружия. Арбалеты оснащены внутренним магазином (вм) вмещающим до 4-х болтов. Арбалеты доступны в Лёгкой, Средней и Тяжёлой модификации.

Инъекционная стрела/болт: Инъекционный снаряд наносит такой же урон как обычная стрела или болт, а кроме того несёт полезную нагрузку в виде одной дозы наркотика или токсина. Эффект зависит от препарата, но для успешного его введения атака должна нанести не менее 1 клетки урона (после проверки Сопротивления Повреждениям). Это атака токсином с инъекционным переносом.

Метательный нож/сюрикен: Данный пункт объединяет множество видов и моделей метательного оружия, специально разработанного для бросания силой мышц. Сюда входят как дротики дартса так и кунаи с сюрикенами. Персонаж может подготовить в броску до (Ловкость /2) одним действием Подготовка Оружия.

Беспроводной: Если все метательные ножи или сюрикены которые вы бросаете за один Боевой Ход оснащены беспроводной связью, а у вас есть смартлинк, то они сообщают данные о ветре и иных атмосферных условия, что даёт вам бонус +1 к набору кубиков при броске каждого последующего ножа в одну и туже цель. Таким образом у вас нет бонуса на первом броске, но появляется +1 на втором, +3 на третьем и так далее (при условии что все броски нацелены на одну цель).

Огнестрельное оружие

Холодная сталь выпускающая горячий свинец. В 2075-ом на улицах шире всего распространено именно пулевое оружие. Каждое использующее патроны оружие требует либо старомодных боеприпасов с гильзами, либо использует безгильзовые боеприпасы. Большинство безгильзовых вариантов легче и меньше, гильзовых. Конечно, вылетающий из оружия поток гильз выглядит очень круто, но для современного бегущего очень непрактично — правоохранительные органы и корпоративная безопасность очень любит отдавать гильзы на анализ.

Огнестрельное оружие оснащается беспроводной связью и цифровым счётчиком патронов. Боеприпасы (стр. 476) продаются отдельно. В дополнение к зависящим от модели, всё огнестрельное оружие имеет следующие бонусы за беспроводное подключение:

Беспроводной: Оружие проецирует ОДР'ы сообщающие данные о типе и количестве заряженных боеприпасов. Если у вас есть ПНИ, вы получаете два дополнительных бонуса. Во-первых, извлечение обоймы (если оружие использует обоймы) требует Свободного действия вместо Простого. Во-вторых, изменение режима стрельбы (если оружие несколько режимов) требует Свободного действия вместо Простого.

Тазеры

Поскольку переноска тазеров закона, они являются отличным выбором нелетального оружия. Тазеры, как и другие электрические пушки, имеют Бронебойность -5 и наносят электрический урон. На тазеры можно устанавливать только надствольные аксессуары.

При стрельбе из тазеров используется умение Пистолеты.

Дефинс EX Шокер: Тяжёлый тазер выстреливающий 4 дротика на 20 метров. Проводное подключение к батарее увеличивает мощность удара. Большинство современных тазеров использует беспроводные дротики, так что Дефинс EX Шокер является исключением. Кроме того у него есть внешние контакты позволяющие использовать тазер в ближнем бою как оглушающее

оружие (Точность 3 ,ЗУ 8О(э), Досяг. 0).

Беспроводной: Успешное попадание даёт вам информацию о базовом здоровье цели (и Счётчиках Состояния).

Дефинс EX Шокер

Ямаха Пульсар: Дротики этого тазера содержат конденсаторы, что устраняет необходимость в громоздких проводах. Поэтому Пульсар уступает EX Шокеру в мощности, но превосходит в скорострельности. Пульсар нельзя использовать в рукопашной.

Беспроводной: Успешное попадание даёт вам информацию о базовом здоровье цели (и Счётчиках Состояния).

Скрытые

Пистолеты этого класса очень легко скрыть, таким образом они идеальны для тайных дел и в качестве резерва. Но скрытность превалирует над прочими характеристиками, так что они слабы и неточны. На скрытые пистолеты нельзя устанавливать аксессуары.

При стрельбе из скрытых пистолетов используется умение Пистолеты.

Фичетти Тиффани Игольник: Разработанный для социальных альпинистов и дебютантов, Тиффани Игольник выпускается в широком диапазоне цветов и стилей. Также он покрыт специальным меняющим цвет покрытием, которым можно управлять беспроводным сигналом. Это полезно, когда цвет вашего пистолета не соответствует сумочке или туфлям. Игольник использует только игольчатые патроны (что уже отражено в коде урона).

Беспроводной: Изменение окраски Простым действием.

Вальтер Палм Пистоль: Классический двуствольный вертикальный дерринжер. Для своих размеров он довольно мощен, но магазин у него невелик — по одному патрону на ствол. Можно выстрелить из обоих стволов сразу, короткой очередью (см. **Нехватка патронов**, стр. 192).

Стритлайн Спешал: Популярное среди отбросов светского общества созданное из композитов оружие, характерное маленькими размерами и весом. При попытке его обнаружить Детектором Магнитных Аномалий (см. **сканер ДМА**, стр. 394) эта проверка получает штраф -2 к набору кубиков.

Стритлайн Спешал

Лёгкие пистолеты

Довольно точные и сравнительно легко скрываемые, лёгкие пистолеты являются золотой серединой между Скрытыми и Тяжёлыми пистолетами. А ещё они чрезвычайно распространены на улицах. На лёгкие пистолеты можно устанавливать надствольные и наствольные аксессуары.

При стрельбе из лёгких пистолетов используется умение Пистолеты.

Арес Лайт Фаер 75: Разработанный на основе одного из самых распространённых пистолетов на рынке, Лайт Фаер является оружием особых оперативников и обычно недоступен легальным путём. Особый наствольный глушитель сконструирован специально для Лайт Фаера с которым и поставляется, давая дополнительный, к обычному эффекту глушителя, модификатор -1 к набору кубиков. Также Арес Лайт Фаер 75 оснащён смартганом.

Арес Лайт Фаер 70: Один из самых распространённых пистолетов на рынке. Специальный наствольный глушитель от Арес Лайт Фаер 75 ставится и на этот пистолет (за 750¥) и даёт дополнительный модификатор -1 к набору кубиков который прибавляется к обычному -4 (всего -5).

Беретта 201T: Это личное оружие используется многими профессиональными безопасниками. Способен стрелять очередями. Поскольку Беретта 201T классифицируется как лёгкий пистолет без последующих ограничений, она популярна среди сил безопасности тех стран где приобретение тяжёлых или автоматических пистолетов законным путём затруднено. Стрельба самозарядной очередью требует Простого действия. Оружие оснащено съёмным прикладом.

Фичетти Секьюрити 600: Являясь легким вторичным оружием для охраны, это оружие оснащено высокоэффективным механизмом подачи, что позволяет ему иметь обойму на 30 патронов. Фичетти Секьюрити 600 поставляется со съемным складным прикладом и лазерным прицелом.

Кольт Америка Л36: Почтенный пистолет с великолепной репутацией. Это простецкая пушка дешева, легко прячется и её можно купить повсюду. Идеальное одноразовое оружие.

Кольт Америка Л36

Таурус Омни-6: Этот надёжный и прочный револьвер специально создавался для использования широкого спектра боеприпасов. Популярный у любителей и снаряжающих патроны вручную самоделкиных, Омни-6 поставляется с несколькими сменными барабанами, а потому может быть заряжен как классическими так и безгильзовыми патронами, а также использовать боеприпасы лёгких или тяжёлых пистолетов. При стрельбе патронами от лёгкого пистолета Омни-6 является самозарядным (СЗ) и имеет базовое ЗУ в 6Ф, а стреляющий зарядами от тяжёлого пистолета способен только на одиночные выстрелы (ОВ), но с ЗУ 7Ф и БР -1. Омни-6 снабжён интегрированным лазерным прицелом.

Таурус Омни-6

Тяжёлые пистолеты

Мощное оружие являющееся хорошим компромиссом между скрываемостью и огневой мощью. На тяжёлые пистолеты можно устанавливать надствольные и наствольные аксессуары.

При стрельбе из тяжёлых пистолетов используется умение Пистолеты.

Арес Хищник V: Новейшая модификация чертовски популярного, особенно среди наемников и бегущих, пистолета. Модернизации подверглась эргономика и удобство пистолета, также в Арес Хищник V встроен смартган. Некоторые говорят, что Арес Хищник V не лучшее оружие в классе, но никто не может сказать, что это не самый узнаваемый бренд.

Арес Хищник V

Арес Вайпер Силверган: Блестящая пара из Силверганов бесспорно выигрышное сочетание огневой мощи и встроенного глушителя (стр. 475) в комплекте с огромной вместительностью магазина. Этот пистолет стреляет металлическими осколками, а посему считается стреляющим игольчатыми боеприпасами (учтено в коде урона).

Браунинг Ультра Пауэр: Это почтенное оружие является основным конкурентом Хищника за лидерство в классе. Ультра Пауэр предлагает встроенный надствольный лазерный прицел и меньшую стоимость.

Кольт Гавермент 2066: Табельное оружие правительственных служащих выполнено в стиле легендарного Кольта M1911a1, но для детонации порохового заряда использует электро-индуцированную искру. Удаление большей части движущихся частей наделило это оружие репутацией исключительно надёжного.

Ремингтон Комнаточист: Скорее короткоствольный дробовик нежели пистолет. При зарядке игольчатыми патронами, вместо твёрдых пуль, он использует дальности Тяжёлых пистолетов, но правила дробовиков (см. **Дробовики**, стр. 191).

Ремингтон Комнаточист

Ругер Супер Вархок: Этот револьвер громок как реактивный лайнер, и куда более блестящ. Помимо этого, он один из самых страшных пистолетов мира. А уж само ощущение от заряжания барабана и последующего извлечения отработавшей латуни — бесценно.

Огнестрельное оружие

Тазеры	Точ.	Урон	БР	Режим	КО	Боеп.	Дост.	Цена
Дефинс EX Шокер	4	9О(э)	–5	ОВ	—	4 (вм)	—	250¥
Ямаха Пульсар	5	7О(э)	–5	СЗ	—	4 (вм)	—	180¥
Скрытые	**Точ.**	**Урон**	**БР**	**Режим**	**КО**	**Боеп.**	**Дост.**	**Цена**
Фичетти Тиффани Игольник	5	8Ф(и)	+5	СЗ	—	4 (о)	5Л	1,000¥
Стритлайн Спешал	4	6Ф	—	СЗ	—	6 (о)	4Л	120¥
Вальтер Палм Пистоль	4	7Ф	—	ОВ/ОЧ	—	2 (п)	4Л	180¥

Автоматические пистолеты

Высокая скорострельность и компактность. На автоматические пистолеты можно устанавливать надствольные и наствольные аксессуары.

При стрельбе из автоматических пистолетов используется умение Автоматы (при стрельбе в самозарядном режиме можно использовать умение Пистолеты).

Арес Крестоносец II: Большой магазин и простое управление делают Арес Крестоносец II одним из самых популярных представителей своего класса. Также имеется интегрированная в ствол газоотводная система компенсации отдачи 2 и интегрированный смартган.

Ческа Чёрный Скорпион: Классический автоматический пистолет: стрельба очередями + скрываемость. Оснащён интегрированным складным прикладом.

Стейг ТМП: Этот лёгкий полимерный пистолет может вести огонь полными очередями, но, в виду массы, его тяжело контролировать. Оснащён надствольным лазерным прицелом.

Пистолеты-пулемёты

На пистолеты-пулемёты можно устанавливать надствольные и наствольные аксессуары.

При стрельбе из пистолетов-пулемётов используется умение Автоматы.

Кольт Кобра ТЗ-120: Благодаря уникальной конструкции и широкому спектру доступных аксессуаров Кольт Кобра востребован как среди сотрудников сил безопасности, так и у героев тридов. ТЗ-120 комплектуется складным прикладом, надствольным лазерным прицелом и наствольной газоотводная системой 2.

ФН Ф93 Претор: Этот пистолет-пулемёт системы булпап был специально сконструирован для команд быстрого реагирования Интерпола, контролируемого Корпоративным Судом. Специальная конструкция патронника даёт 1 очко Компенсации Отдачи, фонарик может использоваться для уменьшения модификатора темноты на 1 шаг (см. **Модификаторы Окружения**, стр. 194), также есть интегрированный жёсткий приклад. Для неработника Корпоративного Суда владение Претором считается преступлением в большинстве юрисдикций.

ХК-227: Излюбленный пистолет-пулемёт многих корпоративных и военных сил безопасности, ХК-227 может похвастаться выдвижным прикладом, смартганом и интегрированным шумоподавителем.

Огнестрельное оружие

Лёгкие пистолеты	Точ.	Урон	БР	Режим	КО	Боеп.	Дост.	Цена
Арес Лайт Фаер 75	6 (8)	6Ф	—	СЗ	—	16 (о)	6Н	1,250¥
Арес Лайт Фаер 70	7	6Ф	—	СЗ	—	16 (о)	3Л	200¥
Беретта 201T	6	6Ф	—	СЗ / ОЧ	(1)	21 (о)	7Л	210¥
Кольт Америка Л36	7	7Ф	—	СЗ	—	11 (о)	4Л	320¥
Фичетти Секьюрити 600	6 (7)	7Ф	—	СЗ	(1)	30 (о)	6Л	350¥
Таурус Омни-6	5 (6)	6Ф / 7Ф	0 / –1	СЗ / ОВ	—	6 (б)	3Л	300¥
Тяжёлые пистолеты	**Точ.**	**Урон**	**БР**	**Режим**	**КО**	**Боеп.**	**Дост.**	**Цена**
Арес Хищник V	5 (7)	8Ф	–1	СЗ	—	15 (о)	5Л	725¥
Арес Вайпер Силверган	4	9Ф (и)	+4	СЗ / ОЧ	—	30 (о)	8Н	380¥
Браунинг Ультра Пауэр	5 (6)	8Ф	–1	СЗ	—	10 (о)	4Л	640¥
Кольт Гавермент 2066	6	7Ф	–1	СЗ	—	14 (о)	7Л	425¥
Ремингтон Комнаточист	4	7Ф	–1	СЗ	—	8 (вм)	6Л	250¥
с/ игольчатыми	—	9Ф (и)	+4	—	—	—	—	—
Ругер Супер Вархок	5	9Ф	–2	ОВ	—	6 (б)	4Л	400¥

Ингрэм Смартган X: Пулялка — высший класс. Это знаменитое оружие выбор многих легендарных уличных самураев с 2050 года. Ингрэм Смартган имеет газоотвод 2, встроенный шумоподавитель и смартган.

Ингрэм Смартган X

ШЧК Модель 100: Шин Чжоу Кёго является синонимом японской корпоративной безопасности. Почти каждая японская контора занимающаяся безопасностью, в том числе печально известные Красные Самураи, имеет на вооружении Модель 100. Модель 100 комплектуется встроенным смартганом и складным прикладом.

Узи IV: Этот устаревший пистолет-пулемёт является дальним потомком знаменитого израильского оружия. Узи IV комплектуется интегрированным складным прицелом и встроенным надствольным лазерным прицелом.

Штурмовые Винтовки

На штурмовые винтовки можно устанавливать подствольные, надствольные и наствольные аксессуары.

При стрельбе из штурмовых винтовок используется умение Автоматы.

АК-97: Легендарное оружие с легендарной надёжностью — его можно закопать, забыть на десять лет, выкопать и сразу же начать стрелять без каких-либо проблем. Все нано-фабрикованные АК-174с превратятся в кучку шлака, а АК-97 продолжит функционировать нормально.

Арес Альфа: Созданная специально для группы быстрой реагирования Ареса, Огнеборцев, Альфа с тех пор стала мульти-платиновым бестселлером во всем мире, видя применение этой винтовки Особыми Силами СКАШ. В частности, это связано с исключительной узнаваемостью бренда, а также со встроенным подствольным гранатомётом, смартганом и продуманным патронником, дающим 2 очка Компенсации Отдачи.

Кольт М23: Дешёвая, крупносерийная, спартанская штурмовая винтовка любима теми бандитами и пиратами, которые хотят даваемой её властью и профессионалами, ищущими оружие которое можно модифицировать с нуля.

ФН ХАР: Популярна среди частных сил безопасности и корпоративных команд быстрого реагирования. Оснащена лазерным прицелом и газоотводной системой 2.

Огнестрельное оружие

Автоматические пистолеты	Точ.	Урон	БР	Режим	КО	Боеп.	Дост.	Цена
Арес Крестоносец II	5 (7)	7Ф	—	СЗ / ОЧ	2	40 (о)	9Л	830¥
Ческа Чёрный	5	6Ф	—	СЗ / ОЧ	(1)	35 (о)	6Л	270¥
СкорпионСтейг ТМП	4	7Ф	—	СЗ / ОЧ / ПА	—	30 (о)	8Л	350¥
Пистолеты-пулемёты	**Точ.**	**Урон**	**БР**	**Режим**	**КО**	**Боеп.**	**Дост.**	**Цена**
Кольт Кобра ТЗ-120	4 (5)	7Ф	—	СЗ / ОЧ / ПА	2 (3)	32 (о)	5Л	660¥
ФН Ф93 Претор	6	8Ф	—	СЗ / ОЧ / ПА	1 (2)	50 (о)	11Н	900¥
ХК-227	5 (7)	7Ф	—	СЗ / ОЧ / ПА	(1)	28 (о)	8Л	730¥
Ингрэм Смарттан X	4 (6)	8Ф	—	ОЧ / ПА	2	32 (о)	6Л	800¥
ШЧК Модель 100	5 (7)	8Ф	—	СЗ / ОЧ	(1)	30 (о)	6Л	875¥
Узи IV	4 (5)	7Ф	—	ОЧ	(1)	24 (о)	4Л	450¥

Ямаха Рейден: Произведение современного оружейного искусства. Рейден очень точен и быстро завоевал популярность среди спецназа японокорпов и морских пехотинцев Японской Империи. Рейден оснащён интегрированным шумоподавителем и смартганом, кроме того электронный спусковой механизм даёт 1 очко Компенсации Отдачи.

Ямаха Рейден

Снайперские Винтовки

Фанатики огнестрельного оружия изойдут на компост, доказывая что спортивные и охотничьи винтовки не являются снайперскими, но игромеханически они схожи, а потому не заслуживают отдельного раздела и рассматриваются здесь. На снайперские винтовки можно устанавливать подствольные, надствольные и наствольные аксессуары.

При стрельбе из снайперских винтовок используется умение Длинноствольное Оружие.

Арес Дезерт Страйк: Проверенная в боях снайперская винтовка, предназначенная для стрельбы на дальние дистанции в неблагоприятных погодных условиях. Так что при разработке использовались материалы и технологии несклонные к поломкам. Оружие оснащено жёстким прикладом с амортизатором и съёмным оптическим прицелом.

Кавалер Армс Кроккет ЕБР: Нечто среднее между штурмовой и снайперской винтовкой, Кроккет ЕБР может стрелять очередями. Хотя по стандартам штурмовых винтовок магазин маловат, а по меркам снайперок точность невысока, возможность плавного переключения между обеими функциями дорогого стоит. Оружие оснащено жёстким прикладом с амортизатором и съёмным оптическим прицелом.

Кавалер Армс Кроккет ЕБР

Рейнджер Армс СМ-5: Легендарное оружие убийц оснащённое глушителем, жёстким прикладом с амортизатором и съёмным оптическим прицелом. СМ-5 разбирается так, что может полностью поместиться в обычный дипломат; разборка и сборка требует Длительной проверки Длинноствольного Оружия + Логика [Ментальный] (6, Сложное действие). Однако СМ-5 довольно хрупок. В конце боевого Хода в котором оружие использовалось для перестрелки уменьшите его Точность на 1 (до минимума в 3). Если оружие применялось в рукопашной или для защиты от рукопашной атаки, уменьшите его Точность на 2 (до минимума в 3). Калибровка оружия (занимающая 1 час) возвращает Точность к нормальному значению.

Огнестрельное оружие

Штурмовые Винтовки	Точ.	Урон	БР	Режим	КО	Боеп.	Дост.	Цена
АК-97	5	10Ф	–2	СЗ / ОЧ / ПА	—	38 (о)	4Л	950¥
Арес Альфа	5 (7)	11Ф	–2	СЗ / ОЧ / ПА	2	42 (о)	11Н	2,650¥
Гранатомёт	4 (6)	—	—	ОВ	—	6 (о)	—	—
Кольт М23	4	9Ф	–2	СЗ / ОЧ / ПА	—	40 (о)	4Л	550¥
ФН ХАР	5 (6)	10Ф	–2	СЗ / ОЧ / ПА	2	35 (о)	8Л	1,500¥
Ямаха Рейден	6 (8)	11Ф	–2	ОЧ / ПА	1	60 (о)	14Н	2,600¥
Снайперские Винтовки	**Точ.**	**Урон**	**БР**	**Режим**	**КО**	**Боеп.**	**Дост.**	**Цена**
Арес Дезерт Страйк	7	13Ф	–4	СЗ	(1)	14 (о)	10Н	17,500¥
Кавалер Армс Кроккет ЕБР	6	12Ф	–3	СЗ / ОЧ	(1)	20 (о)	12Н	10,300¥
Рейнджер Армс СМ-5	8	14Ф	–5	СЗ	(1)	15 (о)	16Н	28,000¥
Ремингтон 950	7	12Ф	–4	ОВ	—	5 (вм)	4Л	2,100¥
Ругер 101	6	11Ф	–3	СЗ	(1)	8 (вм)	4Л	1,300¥

Ремингтон 950: Очень мощное охотничье ружьё с поворотным затвором имеет классический деревянный оклад и надствольный оптический прицел, делающие его популярным среди охотников вот уже несколько десятилетий. На это оружие нельзя устанавливать подствольные аксессуары.

Ругер 101: Футуристично выглядящая газовая спортивная винтовка любима многими профессиональными охотниками и энтузиастами. Оружие оснащено жёстким прикладом с амортизатором и встроенным оптическим прицелом.

Дробовики

При подсчёте статистики использованы обычные дробовые боеприпасы. При стрельбе используйте правила дробовиков, настроек чока и игольчатых боеприпасов. (см. **Дробовики**, стр. 191). На дробовики можно устанавливать подствольные, надствольные и наствольные аксессуары.

При стрельбе из дробовиков используется умение Длинноствольное Оружие.

Дефинс Т-250: Когда в уличных разборках ставки поднимаются выше пистолетов появляется этот дробовик. Это полуавтоматическое оружие выпускается как в длинной версии, так и в укороченной. Будучи газоотводным, Т-250 может перезаряжаться и помповым способом, что полезно когда надёжность важнее скорострельности. Короткоствольная версия имеет Скрываемость +4, дальности тяжёлого пистолета и код урона 9Ф.

Энфилд АС-7: Военный автоматический дробовик характерный высокой огневой мощью. Страшное оружие на ближней дистанции. АС-7 может снаряжаться обоймой на 10 патронов или специальным цилиндрический 24-х зарядным цилиндрическим магазином. Оружие оснащено встроенным надствольным лазерным прицелом.

ПЖСС Модель 55: Классическое оружие для классического спорта. Выпускающаяся ограниченными партиями и ценимая европейскими охотниками и коллекционерами Модель 55 отличается точностью и престижностью. Жёсткий приклад оружия оснащён встроенным амортизатором. Можно выстрелить сразу из обоих стволов, это считается короткой очередью (см. **Нехватка патронов**, стр. 192).

ПЖСС Модель 55

Огнестрельное оружие

Дробовики	Точ.	Урон	БР	Режим	КО	Боеп.	Дост.	Цена
Дефинс Т-250	4	10Ф	–1	ОВ / СЗ	—	5 (вм)	4Л	450¥
Энфилд АС-7	4 (5)	13Ф	–1	СЗ / ОЧ	—	10 (о) или 24 (ц)	12Н	1,100¥
ПЖСС Модель 55	6	11Ф	–1	ОВ	(1)	2 (п)	9Л	1,000¥
Специальное оружие	**Точ.**	**Урон**	**БР**	**Режим**	**КО**	**Боеп.**	**Дост.**	**Цена**
Арес С-III Супер Шприц	3	Химикат	—	СЗ	—	20 (о)	7Л	950¥
Фичетти Вызыватель Боли	3	Специальный	—	ОВ	—	Специальный	11Л	5,000¥
Парашилд Дротиковый Пистолет	5	Как наркотик/токсин	—	СЗ	—	5 (о)	4Л	600¥
Парашилд Дротиковая Винтовка	6	Как наркотик/токсин	—	СЗ	—	6 (вм)	6Л	1,200¥

Специальное оружие

При стрельбе из нижеописанного оружия используется умение Экзотическое Стрелковое Оружие.

Арес С-III Супер Шприц: Это нелетальное оружие стреляет гелевыми зарядами с ДМСО. Диметилсульфоксид заставляет кожу поглотить те вещества, которые желает оператор. Сама атака урона не наносит, но при успешном поражении цели ДМСО вводит в кровоток токсин с контактным переносом (см. **Токсины, наркотики и ЛОЖь**, стр. 444). Супер Шприц использует дальности Лёгких пистолетов и может оснащаться над и подствольными аксессуарами.

Фичетти Вызыватель Боли: Чересчур болезненный для нелетального оружия, ведь он выжигает цель изнутри, как если бы она оказалась в микроволновке. Считайте его воздействие токсином с Силой 8 и скоростью Мгновенно. Если модифицированная Сила превышает Ментальный предел жертвы, свою следующую Фазы Действий она обязана потратить на попытку скрыться от боли. Если МИ сочтёт, что цель не смогла уклониться или найти укрытие, атакующий может удерживать луч на цели Сложным действием. Пока цель находится под лучом она считается недееспособной от боли и получает штраф к набору кубиков всех действий равный модифицированной Силе оружия.

Вызыватель Боли использует дальности Пистолетов-пулемётов и может оснащаться над и подствольными аксессуарами. У оружия есть 10 зарядов, при подключении питания боезапас восстанавливается со скоростью 1 заряд за 10 секунд.

Беспроводной: Заряжается индукционным способом: при наличии беспроводного соединения восстанавливает 1 заряд в час.

Парашилд Дротиковый Пистолет: Стандарт промышленных дротиковых пистолетов стреляющий инъекционными дротиками (стр. 467) с наркоджетом или иным полезным веществом. Парашилд Дротиковый Пистолет использует дальности Тяжёлого пистолета и может оснащаться надствольными аксессуарами.

Беспроводной: Даёт отчёт о попадании или его отсутствии и успешности введения препарата. Также сообщает о серьёзных физических аномалиях тканей жертвы, хотя медицинские датчики довольно примитивны (у дротика Рейтинг Устройства 1).

Парашилд Дротиковая Винтовка: Первоначально разработанная для усыпления больших животных на расстоянии, Дротиковая Винтовка использует для стрельбы дротиками картриджи сжатого воздуха. Оружие оснащено надствольным оптическим прицелом. Дротиковая Винтовка использует дальности спортивной винтовки и может оснащаться над и подствольными аксессуарами.

Беспроводной: Даёт отчёт о попадании или его отсутствии и успешности введения препарата. Также сообщает о серьёзных физических аномалиях тканей жертвы, хотя медицинские датчики довольно примитивны (у дротика Рейтинг Устройства 1).

Огнестрельное оружие

Пулемёты	Точ.	Урон	БР	Режим	КО	Боеп.	Дост.	Цена
Инграм Велиант	5 (6)	9Ф	–2	ОЧ / ПА	2 (3)	50 (о) или 100 (лента)	12Н	5,800¥
Стоунер-Арес М202	5	10Ф	–3	ПА	—	50 (о) или 100 (лента)	12Н	7,000¥
РПК ХМГ	5	12Ф	–4	ПА	(6)	50 (о) или 100 (лента)	16Н	16,300¥

Пулемёты

Существуют три вида пулемётов — лёгкие, средние и тяжелые, вид определяет дальности. Все, даже «лёгкие», пулемёты куда мощнее и тяжелее штурмовых винтовок. Средние и тяжелые пулемёты требуют для переноски Силы 8 или 10+ соответственно, но лучше всего их устанавливать на транспортные средства.

Пулемёты получают удвоенные штрафы за некомпенсированную отдачу (см. **Отдача**, стр. 185). На пулемёты можно устанавливать подствольные, надствольные и наствольные аксессуары.

При стрельбе из пулемётов используется умение Тяжёлое Оружие.

Инграм Велиант: Легендарный и популярный среди наёмников лёгкий пулемёт. Оружие оснащено жёстким прикладом со встроенным амортизатором, лазерным прицелом и наствольным газоотводом 2.

Стоунер-Арес М202: Этот средний пулемёт совмещает огромную огневую мощь и лёгкий полимерный каркас. По причине сравнительно небольшого размера он является популярным вариантом вспомогательного вооружения тяжёлых боевых машин. Некоторые несклонные к субтильности тролли используют его как личное оружие.

РПК ХМГ: Тяжёлый русский пулемёт используемый некоторыми странами Восточной Европы и Ближнего Востока как монтируемое на технику оружие поддержки. Оружие оснащено съёмной треногой, поскольку из неустановленного на технику ХМГ обычно стреляют лёжа, сидя или с колена.

Орудия и пусковые установки

Всё нижеописанное оружие получает удвоенные штрафы за некомпенсированную отдачу (см. **Отдача**, стр. 185). На штурмовые пушки и пусковые установки можно устанавливать подствольные и надствольные аксессуары. Разумеется, штурмовые пушки используют боеприпасы штурмовых пушек, гранатомёты стреляют минигранатами, а пусковые установки выпускают в мир ракеты разных типов.

При стрельбе из штурмовых пушек, гранатомётов и ракетомётов используется умение Тяжёлое Оружие.

Арес Антиох-2: Гранатомёт с классическим дизайном, который удачно дополняется смартлинком. Один из наиболее доступных гранатомётов на рынке.

Беспроводной: Вы можете использовать беспроводной триггер для ваших гранат даже если у вас нет ПНИ (см. **Прямой Нейронный Интерфейс**, стр. 238).

АрмТех МГЛ-12: Этот гранатомёт конструкции булпап популярен потому, что может стрелять в полуавтоматическом режиме и может выпускать значительно больше минигранат чем конкуренты.

Беспроводной: Вы можете использовать беспроводной триггер для ваших гранат даже если у вас нет ПНИ (см. **Прямой Нейронный Интерфейс**, стр. 238).

Ацтехнолоджи Страйкер: Чрезвычайно лёгкая одноразовая пусковая установка — идеальна для быстрой доставки подарка и последующего бегства.

Беспроводной: Вы можете использовать беспроводной триггер для ваших ракет даже если у вас

Огнестрельное оружие

Орудия/пусковые установки	Точ.	Урон	БР	Режим	КО	Боеп.	Дост.	Цена
Арес Антиох-2	4 (6)	Граната	—	ОВ	—	8 (вм)	8Н	3,200¥
АрмТех МГЛ-12	4	Граната	—	СЗ	—	12 (о)	10Н	5,000¥
Ацтехнолоджи Страйкер	5	Ракета	—	ОВ	—	1 (дз)	10Н	1,200¥
Крайм Кэнон	4	16Ф	– 6	СЗ	(1)	6 (вм)	20Н	21,000¥
Онотари Перехватчик	4 (6)	Ракета	—	ОВ	—	2 (вм)	18Н	14,000¥
Пантера XXL	5 (7)	17Ф	– 6	ОВ	—	15 (о)	20Н	43,000¥

нет ПНИ (см. **Прямой Нейронный Интерфейс**, стр. 238).

Крайм Кэнон: Фирма Крайм может и невелика, но их штурмовая пушка, обычно называемая Кэнон, обладает огромной боевой мощью. Оружие поставляется со стандартной модификацией для троллей и потому является первой в Шестом Мире пушкой для крупных клиентов.

Крайм Кэнон

Онотари Перехватчик: Военная ракетная установка от Сейдер-Крупп предназначенная для стрельбы ракетами или управляемыми ракетами любого типа. У Перхватчика есть два отдельных ствола и зарядные камеры, так что он может вести огонь сразу двумя ракетами, необязательно одного типа. Благодаря контролю обратного пламени оружие не сможет «облажаться с двух стволов».

Беспроводной: Вы можете использовать беспроводной триггер для ваших ракет даже если у вас нет ПНИ (см. **Прямой Нейронный Интерфейс**, стр. 238).

Пантера XXL: Эта огромная фрагова штурмовая пушка использует боеприпасы размером схожие с используемыми основными орудиями маленьких танков. Оружие оснащено встроенным смартганом.

Аксессуары огнестрельного оружия

Большая часть аксессуаров должна быть установлена конкретным способом: подствольным, наствольным или надствольным. Каждое место крепления может одномоментно вмещать не более одного аксессуара.

Аэроподрыв: Этот аксессуар для оснащённого смартганом гранатомёта/ракетомёта использует «умный» дальномер для детонации заряда на безопасной дистанции от стрелка и минимальном расстоянии от цели. При использовании дистанционного триггера Аэроподрыв уменьшает дальность смещения на 2 метра за успех вместо 1 (см. **Определение Смещения**, стр. 194).

Беспроводной: Для самой работы аэроподрыва требуется беспроводная связь, которая должна быть включена и на гранате и на гранатомёте.

Сошки: Двуногая опора для оружия позволяющая использовать его лёжа или сидя. Сошки могут быть присоединены к оружию подствольно и дают, при правильном использовании, 2 очка Компенсации отдачи. Присоединение сошек требует 1 минуты. Складывание или раскладывание сошек требует Простого действия.

Беспроводной: Складывание или раскладывание сошек требует Свободного действия.

Скрытая кобура: Эту маленькую кобуру можно носить на лодыжке, предплечье, на пояснице или в ином укромном месте. Даёт предмету Скрываемость -1 (стр. 457), но вмещает только пистолеты или тазеры.

Беспроводной: Беспроводное подключение и умное покрытие способное менять цвет и текстуру в реальном времени добавляют -1 к Скрываемости.

Газоотвод: Газоотводная система компенсации отдачи является аксессуаром наствольного монтажа и направляет пороховые газы в направлении нужном для компенсации подброса ствола. После установки газоотвод невозможно снять. Газоотвод даёт (его рейтинг) очков Компенсации Отдачи.

Аксессуары огнестрельного оружия

Аксессуар	Крепление	Доступность	Цена
Аэроподрыв	—	6Л	600¥
Сошки	Подствольное	2	200¥
Скрытая кобура	—	2	150¥
Газоотвод (рейтинг 1-3)	Наствольное	(рейтинг x 3)Л	Рейтинг x 200¥
Гирокрепление	Подствольное	7	1,400¥
Скрытое оружейное крепление	—	4Л	350¥
Оптический прицел	Надствольное	2	300¥
Лазерный прицел	Над или Подствольное	2	125¥
Перископ	Надствольное	3	70¥
Быстро расстёгиваемая кобура	—	4	175¥
Амортизатор	—	2	50¥
Глушитель/шумоподавитель	Наствольное	9Н	500¥
Умная стрелковая платформа	Подствольное	12Н	2,500¥
Смартган, внутренний	—	(+2)Л	(Цена оружия) x 2¥
Смартган, внешний	Над или Подствольное	4Л	200¥
Запасная обойма	—	4	5¥
Ускоритель заряжания	—	2	25¥
Тренога	Подствольное	4	500¥

Гирокрепление: Эта тяжёлая конструкция удерживает тяжёлое оружие или штурмовую винтовку и компенсирует колебания оружия с помощью гиростабилизирующих моторов. Аксессуар нейтрализует 6 очков отдачи или модификаторов движения. Установка или удаление оружия из крепления требует Простого действия. Одевание аксессуара требует около 5 минут, однако выбраться из него требует лишь Сложного действия.

Беспроводной: Съём аксессуара требует только Свободного действия.

Скрытое оружейное крепление: Прикреплённое к предплечью и скрытое одеждой это приспособление может хранить оружие размером с пистолет, т.е. скрытые или лёгкие пистолеты, а также тазеры. Правильный жест выбросит оружие/предмет прямо в ладонь. Если вы выхватываете оружие закрепленное в этом аксессуаре порог проверки действия Скорострел становится равным 2. Также аксессуар даёт модификатор к Скрываемости -1.

Беспроводной: Подготовка оружия требует Простого действия.

Оптический прицел: Классический устанавливаемый на верхней части оружия прицел, установка или снятие которого требует только Простого действия. Оптический прицел включает микрокамеру и визуальное приближение, а также имеет Ёмкость 3 для установки усилений зрения (стр. 488).

Беспроводной: Позволяет разделить «линию прямой видимости», т.е. ваша команда может увидеть тоже что и вы (также вы можете посмотреть за угол).

Лазерный прицел: Это устройство с помощью лазера проецирует на цель видимую цветную точку (цвет вы выбираете сами). Это повышает Точность оружия на 1, но не суммируется с модификаторами смартлинка. Лазерный прицел может иметь надствольное или подствольное крепление. Включение и отключение лазерного прицела требует Простого действия.

Беспроводной: Даёт бонус к набору кубиков +1 ко всем проверкам атаки, но не суммируется с модификаторами смартлинка. Включение и отключение лазерного прицела требует Свободного действия.

Перископ: Этот оптический прибор подсоединяется к оружию надствольно и позволяет оператору заглядывать оружием за угол, превращая обычный модификатор -3 к набору кубиков в -2. Перископ может быть проапгрейжен любым усилением зрения со страницы 488.

Беспроводной: Штраф к набору кубиков за стрельбу за угол снижен до -1.

Быстро расстёгиваемая кобура: В эту легкодоступную кобуру можно поместить оружие размером не более Автоматического пистолета. Она уменьшает порог действия Скоростел до 2 (см. Скорострел, стр. 175).

Амортизатор: Эта амортизирующая прокладка устанавливается на жёсткий приклад ружья, дробовика или тяжёлого оружия и даёт 1 очко Компенсации отдачи.

Глушитель/шумоподавитель: Наствольный аксессуар уменьшающий звук и вспышку от выстрела. Не работает на дробовиках. Накладывает штраф -4 к набору кубиков всех проверок Проницательности совершаемых с целью заметить использование оружия или найти стрелявшего. Установка или снятие глушителя требует Сложного действия.

Беспроводной: Глушитель/шумоподавитель получает микрофон рейтинга 2 с избирательным звуковым фильтром 2 простой софт которого предупреждает вас (с помощью ДР) об обнаружении кого-то поблизости отреагировавшего на звук оснащённого глушителем оружия.

Умная стрелковая платформа: Стационарная роботизированная тренога оснащена дистанционным управлением и имеет арку стрельбы 180 градусов и угол наклона в 60 градусов. Вы можете установить на платформу одно оснащённое смартганом оружие которым будет управлять Пилот устройства (рейтинг Устройства 3). Платформа оснащена автософтом Прицеливания (рейтинг 3) и может быть оборудована дополнительным автософтом, обычно программой Зрение. Вам необходимо установить параметры в соответствии с которым платформа будет или не будет открывать огонь (см. **Программы Пилот**, стр. 292). Платформа даёт 5 очков Компенсации Отдачи. Действуя автономно она имеет атрибут Инициатива Пилот x2 и 4к6 Кубиков Инициативы (см. **Инициатива Дронов**, стр. 293).

Беспроводной: Вы можете стрелять из смонтированного оружия дистанционно (см. **Контролировать Устройство**, стр. 171), как из дрона с риггерским интерфейсом. Если вы находитесь в ВР, то можете использовать имплантированный смартлинк.

Смартган: Соединяет оружие со смартлинком пользователя. Включает небольшую камеру и лазерный дальномер, также смартлинк отслеживает расход боеприпасов, перегрев и повреждения. Если у пользователя есть смартлинк, он может мысленно переключать режим огня, извлекать обойму и вести огонь без нажатия на курок. Камера позволяет стрелять за угол не подвергая себя опасности (со штрафом -3 к набору кубиков). Система использует передовой софт, позволяющий точно рассчитывать траектории и тем самым обеспечивает точность стрельбы на любые расстояния.

Если у пользователя есть смартлинк, смартган увеличивает Точность оружия на 2. Преимущества смартгана требуют либо подключения к универсальному порту формирователя изображения (такому как очки, гоглы или датаджек киберглаз) либо беспроводного соединения с прямым нервным интерфейсом.

Оснащение огнестрельного оружия внутренним смартганом удваивает цену оружия и увеличивает его Доступность на 2. Внешний смартган может крепиться надствольно или подствольно, что требует Длительной проверки Оружейника + Логика (4, 1 час). Маленькая камера имеет Ёмкость 1 и может быть оснащена усилениями зрения (стр. 488).

Беспроводной: Даёт бонус ко всем проверкам атаки этим оружием: +1 если смартлинк установлен на снаряжении, или +2 если смартлинк аугментирован и оплачен Сущностью. Извлечение обоймы и изменение режима стрельбы требует Свободного действия.

Запасная обойма: Продаётся неснаряжённой, но может быть загружена максимальным числом патронов в оружии. Каждая обойма специфична для конкретной модели оружия, но стоят все одинаково. И да, технически это съёмный коробчатый магазин, но в ситиспике слово «обойма» настолько хорошо прижилось, что даже попало в каталоги.

Ускоритель заряжания: Простое устройство, удерживающее патроны для быстрой вставки в барабан револьвера. Каждый ускоритель заряжания специфичен для конкретной модели револьвера. Он позволяет полностью зарядить револьвер одним Сложным действием вместо последовательной зарядки по одному патрону (см. таблицу **Перезагрузка Оружия**, стр. 171).

Тренога: Обеспечивает устойчивость оружия при стрельбе из положения сидя или лёжа. Тренога имеет подствольное крепление и при правильной установке даёт 6 очков Компенсации Отдачи. Прикрепление треноги занимает 1 минуту. Складывание или раскладывание треноги требует Простого действия.

Беспроводной: Складывание, раскладывание или удаление треноги требует Свободного действия.

Боеприпасы

Боеприпасы разделяются по типам (обычные, гелевые, бронебойные и т.д.), классу стрелкового оружия (лёгкие пистолеты, тяжёлые пистолеты, штурмовые винтовки и т.д.) и наличию гильз. Если в описании не указано иного, оружие может использовать гильзовые или безгильзовые боеприпасы, но не оба.

Для упрощения, каждая модель оружия своего класса может использовать боеприпасы другого представителя своего типа, например, для всех тяжёлых пистолетов подходят одинаковые патроны.

Значение Урона и модификатор Бронебойности боеприпасов прибавляется к ЗУ и БР оружия. К примеру, Арес Хищник V (ЗУ 8Ф, БР –1) будучи заряжен разрывными боеприпасами (ЗУ +1, БР -1) получает ЗУ 9Ф и БР -2.

Бронебойные патроны: Армейские бронебойные патроны, их полное наименование — бронебойные снаряды с отделяющимся поддоном. Предназначены для высокоскоростного полёта и пробивания личной брони.

Патроны штурмовой пушки: Союз заключённый на небесах: эти патроны подходят только для штурмовой пушки и она не может использовать другие боеприпасы.

Разрывные патроны: Несут кумулятивный заряд и созданы для подрыва и детонации при попадании. При получении глюка происходит осечка. В этом случае вы должны сопротивляться одной «атаке» Значение Урона которой равно обычному урону оружия (не забудьте про модификаторы разрывных патронов). Атака проходит мимо намеченной цели, а оружие из которого стреляли разрушается.

Игольчатые патроны: Полезный груз этих боеприпасов состоит из крошечных, плотно упакованных металлических осколков. При попадании в цель патрон раскалывается и осколки образуют рой шрапнели. Игольчатые патроны пугающе эффективны против небронированных целей, но при столкновении с хорошей бронёй пасуют.

Гелевые патроны: Нелетальные патроны использующие жесткое, желеобразное вещество в качестве более безопасной альтернативы резиновым пулям. Часто используются при контроле толпы. Полужёсткая начинка позволяет распределить энергию удара на большую площадь. Гелевые патроны наносят Оглушающий урон (Бр +1). При проверке Нокаута (стр. 207) гелевые патроны уменьшают Физический предел цели на 2.

Экспансивные патроны: Экспансивные или дум-дум боеприпасы снабжены специальным наконечником, расплющивающимся при попадании, создавая град смертоносных осколков не отличимый от порождаемого игольчатыми патронами, хотя использующим более старую технологию. Как и игольчатые, экспансивные боеприпасы более эффективны против небронированных целей и обычно малоэффективны против брони.

Инъекционные дротики: Используются в различном дротиковом оружии, таком как Дротиковый Пистолет и Дротиковая Винтовка Парашилд. Каждый инъекционный дротик несёт одну дозу наркотика или токсина (продаётся отдельно). Эффект дротика зависит от несомого им препарата, однако для успешного введения необходимо получить как минимум 1 чистый успех против небронированной цели или 3 чистых успеха против цели с бронёй. Атака считается атакой токсина с инъекционным переносом.

Обычные боеприпасы: Обычные шарообразные или цельнометаллические патроны полезны во многих начинаниях (обычно включающих убийство).

Шоковые боеприпасы: Наносят электрический Оглушающий урон равный базовому урону оружия -2. Их БР -5 заменяет обычную БР оружия.

Трассирующие патроны: Горят пока летят, что упрощает попадание в цель. Этот тип боеприпасов может использоваться только Полностью Автоматическом оружии и заряжается каждым третьим патроном у обойме, это является исключением из правила об единообразном снаряжении магазина. Если персонаж стреляет большее одной Фазы Действий в раунд их использование повышает Точность оружия на 1 (что складывается с эффектом лазерного прицела, но не с смартганом).

Дротик тазера: Используются в тазерном оружии.

Гранаты и ракеты

Гранаты

Маленькие, автономные взрывные устройства называются гранатами. Минигранатами называются гранаты разработанные специально для использования с гранатомётами установленными на другое оружие, и взрываются при столкновении с препятствием, причём ставятся на боевой взвод после 5 метров полёта (за исключением использования ароподрыва, стр. 473). Эта функция предназначена для обеспечения безопасности стрелка, но может быть отключена Длительной проверкой Оружейника + Логика [Ментальный] (4, 5 минут). Эффект и цена минигранат аналогична таковым обычных гранат.

При метании гранат используется умение Метательное Оружие, а при использовании гранатомёта — Тяжёлое Оружие.

Не забывайте правила из раздела **Гранаты** на странице 193. Гранаты и сходные с ними взрывчатые устройства могут быть установлены в качестве растяжки. Это требует Длительной проверкой Подрыва + Логика [Ментальный] (8, 1 Сложное действие). В дополнение к другим бонусам за беспроводное подключение все гранаты имеют следующую возможность (соблюдайте осторожность!):

Боеприпасы

Патроны, на 10 выстрелов	Модификатор Урона	Модификатор БР	Доступность	Цена
Бронебойные	—	–4	12Н	120¥
Штурмовой пушки	—	—	12Н	400¥
Разрывные	+1	–1	9Н	80¥
Игольчатые	+2	+5	6Л	65¥
Гелевые	+0О	+1	2Л	25¥
Экспансивные	+1	+2	4Н	70¥
Инъекционные дротики	—	—	4Л	75¥
Обычные боеприпасы	—	—	2Л	20¥
Шоковые	–2О (э)	–5	6Л	80¥
Трассирующие	—	—	6Л	60¥
Дротик тазера	—	—	3	50¥

Беспроводной: Вы можете использовать беспроводной триггер для гранаты даже если у персонажа нет ПНИ (см. **Прямой Нейронный Интерфейс**, стр. 238).

Светошумовая граната: При детонации создаёт яркий, громкий, оглушающий взрыв в радиусе 10 метров.

Вспышка: Фактически, это не граната, а электронный блок размером с пачку сигарет, содержащий четыре гварцево-галогенных микро-вспышки стробирующих в случайной последовательности случайными цветами, ослепляющими противников. Каждый смотрящий в направлении вспышки получает штраф -4 к набору кубиков всех проверок атаки (гоглы, очки и т.д. с компенсацией вспышек уменьшают штраф до -2, а киберглаза или глазная модификация с компенсацией вспышек уменьшают штраф до -1). У вспышки 10 зарядов, при активации она расходует 1 заряд каждый Боевой Ход. Заряжается она со скоростью 1 заряд за 10 секунд.

Беспроводной: Настройки стробоскопа позволяют исключить из-под воздействия сильных вспышек указанного персонажа; он получает только половину штрафа, с округлением вниз. Заряжается индукционным способом: при наличии беспроводного соединения восстанавливает 1 заряд в час.

Разрывная граната: Классическая противопехотная граната — поток осколков разлетается по большой площади и делает очень больно мягким целям.

Осколочно-фугасная граната: Ещё больший взрыв и ещё больнее.

Газовая граната: Вместо взрыва граната выпускает облако газа радиусом 10 метров. Газ, обычно, является Слезоточивым, хотя можно зарядить и другие химикаты или токсины (см. **Токсины, Наркотики и ЛОЖь**, стр. 444). Облако держится около 4-х Боевых Ходов (в ветреных местах больше, в закрытых помещениях меньше).

Дымовая граната: Похожа на газовую, но создаёт десятиметровое облако дыма. Облако уменьшает видимость и накладывает модификаторы как дым (стр. 184). Облако держится около 4-х Боевых Ходов (в ветреных местах меньше, в закрытых помещениях больше).

Термально-дымовая граната: Идентична дымовой гранате, но блокирует и термографическое зрение. Примените модификаторы термического дыма (стр. 184). Облако держится около 4-х Боевых Ходов (в ветреных местах меньше, в закрытых помещениях больше).

Ракеты

Ракеты состоят из металлического или пластикового корпуса со стабилизаторами обеспечивающими устойчивость двигательной системы (топливо обычно твёрдое) и боеголовки. Подвидом ракет являются умные ракеты, имеющие внутреннюю системы наведения, которая значительно повышает их стоимость.

Правила ракет изложены на странице 193. Боевая часть ракеты встаёт на боевой взвод после 10 метров полёта и взрывается при ударе. Это ограничение может быть отключено Длительной проверкой Оружейника + Логика [Ментальный] (4, 5 минут). В дополнение к другим бонусам за беспроводное подключение все ракеты имеют следующую возможность:

Беспроводной: Вы можете использовать беспроводной триггер для ракеты даже если у персонажа нет ПНИ (см. **Прямой Нейронный Интерфейс**, стр. 238).

Противотранспортная: Кумулятивный заряд боеголовки предназначен для прожигания или пробивания через машину или преграду. Хотя при детонации происходит взрыв, его площадь меньше чем у осколочно-фугасной ракеты. Противотранспортная

Боеприпасы

Граната	Урон	Бр	Взрыв	Доступность	Цена
Светошумовая	10О	–4	Радиус 10 м.	6Л	100¥
Вспышка	Специальный	—	Специальный	4	125¥
Разрывная	18Ф (и)	+5	–1/м	11Н	100¥
Осколочно-фугасная	16Ф	–2	–2/м	11Н	100¥
Газовая	Как Химикат	—	Радиус 10 м.	2 + Доступность Химиката	40¥ + Цена Химиката
Дымовая	—	—	Радиус 10 м.	4Л	40¥
Термально-дымовая	—	—	Радиус 10 м.	6Л	60¥

ракета имеет БР -10 против машин и преград, но -4 против иных целей.

Разрывная: Не лучший друг человека — разлетающиеся на высокой скорости металлические или пластиковые осколки разрывают незащищённую плоть в клочья. Эти ракеты очень эффективны против небронированных целей, но пасуют перед преградами, зданиями и машинами.

Осколочно-фугасная: Наносят серьёзный урон и затрагивают большую площадь. Эффект похож на взрыв гранаты, но куда больше. Они не особо эффективны против бронированных целей, таких как машины или защищённые военные сооружения. При определении взрыва осколочно-фугасного оружия используете обычные правила гранат.

Взрывчатка

В основном используется против зданий. Для подготовки взрывчатки, фокусировки взрыва, а также определения слабых или ключевых точек используется умение Подрыв. Каждый успех проверки Подрыва + Логика [Ментальный] прибавляет 1 к фактическим рейтингу взрывчатки. Для определения эффекта горячего свидания взрывчатки и преграды обратитесь к разделу **Преграды** на странице 211.

Значение Урона взрывчатки складывается из её рейтинга (который модифицируется проверкой Подрыва) умноженного на квадратный корень веса использованного взрывчатого вещества (в килограмма), округлённого вниз. Значение Взрыва рассчитывается как -2 за метр, но, если взрыв был направленным (до 60 градусов) то -1 за метр. Если взрывчатка закреплена непосредственно на цели, броня её уменьшается вдвое, в противном случае у взрывчатки появляется БР -2.

Если взрыв разрушил преграду, он создаёт рой смертоносных осколков, поражающий большую площадь чем собственно взрыв — шрапнель имеет ЗУ равное ЗУ взрывчатки - рейтинг Структуры барьера и Взрыв -1/метр.

Промышленная Взрывчатка: Отображает множество взрывоопасных веществ, твёрдых и жидких, которые могут использовать промышленные потребители.

Пластит: Высокостабильная, пластичная и клейкая военная взрывчатка. Идеальна для некоторых задач, например, разрушения стен. Как правило её цвет соответствует уровню тока подрыва: от чёрного для индукционного тока, до матово-белого промышленного стандарта под 440 вольт.

Взрыв-пена: Пластит с консистенцией крема для бритья и упаковкой в аэрозольном баллоне. Прекрасно подходит для распыления в щели и детонирует как обычный пластит.

Детонатор: Вставляется во взрывчатку и подрывает её по таймеру или радиосигналу. Установка таймера требует Сложного действия.

Беспроводной: Установка таймера требует Простого действия. Установка без обратного отсчёта требует Свободного действия.

Гранаты и ракеты

Гранаты	Урон	БР	Взрыв	Доступность	Цена
Светошумовая	10О	–4	Радиус 10 м.	6Л	100¥
Вспышка	Специальный	—	Специальный	4	125¥
Разрывная	18Ф (и)	+5	–1/м	11Н	100¥
Осколочно-фугасная	16Ф	–2	–2/м	11Н	100¥
Газовая	Как Химикат	—	Радиус 10 м.	2 + Доступность Химиката	40¥ + Цена Химиката
Дымовая	—	—	Радиус 10 м.	4Л	40¥
Термально-дымовая	—	—	Радиус 10 м.	6Л	60¥
Ракеты	**Урон**	**БР**	**Взрыв**	**Доступность**	**Цена**
Противотранспортная	24Ф	–4 / –10	–4/м	18Н	2,800¥
Разрывная	23Ф (и)	+5	–1/м	12Н	2,000¥
Осколочно-фугасная	21Ф	–2	–2/м	18Н	2,100¥
Умн. ракеты	**Урон**	**БР**	**Взрыв**	**Доступность**	**Цена**
Как ракета	Как ракета	Как ракета	Как ракета	+4	+рейтинг Сенсоров x 500¥

Одежда и броня

В 2075-ом нужно быть реальным психом что-бы появиться в майке и джинсах даже на самых спокойных улицах разрастания. Вам нужна защита от: кислотного дождя, загрязнённого воздуха, ультрафиолетового излучения, которое более не задерживает озоновый слой, и, разумеется, случайного уличного насилия.

Одежда: В 2075-ом одежда снабжается вполне очевидными возможностями. Комлинки, плееры и другие электронные устройства могут вплетаться прямо в ткань, получая питание от батарей или собирая энергию благодаря специальной ткани. С другой стороны недорогие «боты» из сои можно купить на пяток нюйен прямо в торговом автомате. Чем больше вы тратите, тем шикарнее выглядите.

Электрохроматическая одежда: Может изменять цвет при подаче напряжения, это позволяет изменять цвет одежды или показывать картинки или текст. Очень модная штучка, но не менее полезная для исчезания в толпе. Вы можете найти даже бронированную электрохроматическую одежду. Изменение настроек цвета требует Простого действия, но полная смена затянется на пару Боевых Ходов.

Беспроводной: Изменение настроек цвета требует Свободного действия, кроме того, хотя качества не хватит для полноценного камуфляжа, одежда может показывать с вашего комлинка изображения, текст или плоское видео.

Одежда с обратной связью: Может передавать тактильную компоненту дополненной реальности.

Кожанка/пыльник: Настоящая кожа стоит сумасшедших денег, так что скорее всего вам сойдёт и синтекожа. Что кожанка, что пыльник никогда не выйдут из моды, а ещё дают капельку защиты. Только не считайте, что защищены от пуль.

Броня

Изобретение баллистической ткани из сайдервейлово-венларого и керамо-титанового волокна позволили создать современную композитную броню — лёгкую, гибкую и скрытную. Игровые правила брони изложены на странице 178.

Деловой Костюм Акционера: Незаметно бронированный «костюм власти» популярный среди Джонсонов, лиц и фиксеров подкупает сочетанием некоторой защиты и превосходного стиля. Идёт в комплекте со скрытой кобурой (см. **Аксессуары огнестрельного оружия**, стр. 473).

Бронеодежда: Лёгкая баллистическая ткань делает бронеслой почти незаметным. Не так крепка как настоящая броня, но доступна в самых разнообразных стилях.

Бронекуртка: Самый популярный вид брони на улицах производимый в великом разнообразии стилей. Даёт неплохую защиту не привлекая к носителю излишнее внимание. Но не стоит надевать её на вечеринку.

Бронежилет: Современный мягкий бронежилет предназначенный для скрытного ношения под одеждой. Популярный и экономный вариант.

Одежда и броня

Одежда	Рейтинг Брони	Доступность	Цена
Одежда	0	—	20¥-100,000¥
Модификация Электрохроматическая	—	+2	+500¥
Одежда с обратной связью	—	8	+500¥
(Синте)Кожанка	4	—	+200¥
Броня	**Рейтинг Брони**	**Доступность**	**Цена**
Деловой Костюм Акционера	8	8	1,500¥
Бронеодежда	6	2	450¥
Бронекуртка	12	2	1,000¥
Бронежилет	9	4	500¥
Костюм-хамелеон	9	10Л	1,700¥
Полная броня	15	14Л	2,000¥
Полный шлем	+3	—	+500¥
Химпрокладка	—	+6	+6,000¥
Адаптация к окружению	—	+3	+1,000¥
Бронеплащ	9	4	900¥
Комбинезон Городского Исследователя	9	8	650¥
Шлем	+2	—	+100¥

Взрывчатка

Тип, за кг.	Рейтинг	Доступность	Цена
Промышленная	5	8Л	100¥
Взрыв-пена	6-25	12Н	Рейтинг x 100¥
Пластит	6-25	16Н	Рейтинг x 100¥
Аксессуары	**Рейтинг**	**Доступность**	**Цена**
Детонатор	—	8Л	75¥

Комбинезон Городского Исследователя: Предназначенный для курьеров, атлетов и фриранеров, этот красочный костюм не только хорошо вентилируется, но неплохо защищён денсипластом и жидкостно-реактивной бронёй. Также имеет встроенный музыкальный плеер и биомонитор.

Костюм-хамелеон: Покрывающий всё тело костюм обработанный рутений-полимерным покрытием и покрытый набором сенсоров; технология позволяет сканировать окружение и повторять изображение в надлежащей перспективе. Прибавляет 2 к вашему пределу при проверках Скрытности при незаметности. А ещё он даёт Броню владельцу.

Беспроводной: Использует дополнительную информацию о окружении, что даёт вам бонус +2 к набору кубиков проверок Скрытности при незаметности.

Полная броня: Очевидно заметная броня, применяемая военными и охранникам в боевых зонах. Она выглядит пугающе, а полный набор тактических кобур, подсумков и лямок даст массу тактических возможностей. Броня может быть адаптирована к окружающей среде (холоду или жаре) или запечатанной от химических или токсических агентов. Шлем брони имеет Ёмкость 6, и его можно оснастить усилениями зрения или слуха.

Бронеплащ: Пыльник в стиле Дикого Запада остающиеся популярным на улицах разрастаний уже 30 лет. Кроме защиты тушки носителя бронеплащ даёт дополнительный модификатор -2 Скрываемости спрятанным под ним предметам.

Модификации брони

Любая деталь носимой брони может быть улучшена специальными приспособлениями. Ёмкость детали брони равна её рейтингу Брони. Модификации брони требуют различной Ёмкости. Каждая модификация обладает рейтингом от 1 до 6, если не указано иного.

Химзащита: Водостойкие, плотные, непроницаемые материалы и покрытие из нейтрализующих агентов защищает владельца от токсичных атак с контактным переносом (см. **Токсины, Наркотики и ЛОЖь**, стр. 444). Прибавьте рейтинг Химзащиты к проверкам на сопротивление токсинам с контактным переносом.

Химпрокладка: Применимая только к полной броне со шлемом, химпрокладка является сложной системой герметического контроль окружения, активация которой требует Сложного действия (разумеется, для этого нужно носить броню). Химпрокладка даёт полную защиту от контактных и ингаляционных химикатов, но работает только в общей сложности 1 час (таковы ограничения системы подачи воздуха).

Беспроводной: Активация требует Свободного действия.

Сопротивление Огню: Огнестойкие, негорючие материалы защищают владельца от Огненного урона (стр. 181). Прибавьте полный рейтинг этой

модификации к значению Брони при проверках сопротивления Огненным атакам или возгоранию брони.

Утеплитель: Термальные волокна и теплосберегающие материалы защищают владельца от Холодного урона (стр. 180). Прибавьте полный рейтинг этой модификации к значению Брони при проверках сопротивления Холодным атакам.

Непроводящая: Изоляционные и диэлектрические материалы защищают владельца от Электрического урона (стр. 180). Прибавьте полный рейтинг этой модификации к значению Брони при проверках сопротивления Электрическим атакам.

Шоковые примочки: Полоски «меха» заряжаются электричеством при активации и наносят Электрический урон всем кто вас коснётся. Для атаки с помощью этой модификации используйте умение Безоружный Бой. Примочки имеют 10 зарядов, при подключении к источнику питания заряжаются со скоростью 1 заряд/час.

Беспроводной: Активация или деактивация требует Свободного действия. Заряжается индукционным способом: при наличии беспроводного соединения восстанавливает 1 заряд в час.

Гаситель температуры: Созданные для сокрытия теплового следа пользователя внутренние слои задерживают или рассеивают тепло, так что наружный слой брони поддерживает температуру окружающей среды. Прибавьте рейтинг у вашему пределу любой проверки Скрытности против термографического зрения или термальных сенсоров.

Беспроводной: Использует дополнительную информацию о окружении, что даёт вам бонус +[рейтинг модификации] к набору кубиков проверок Скрытности против термального поиска.

Шлемы и щиты

Вместо учёта в качестве отдельной части брони, шлемы и щиты модифицируют рейтинг носимой брони на свой рейтинг (см. **Броня и Обуза**, стр. 179).

Из-за громоздкости щита вы получаете -1 к вашему Физическому пределу в случае когда щит может вам помешать (однако, данный штраф не работает при использовании щита в качестве оружия). Щиты можно оснастить модификациями брони Химзащита, Сопротивление Огню и Непроводящая, для этих случаев Ёмкость щитов равна их рейтингу Брони.

Шлем: Защищает твою тыкву от травм и может быть самых разнообразных форм и размеров. Шлем имеет Ёмкость 6 и может быть оснащён аксессуарами, типа сети тродов или усилений зрения.

Баллистический щит: Большой непрозрачный щит используемый спецназом и в городских боях. У него есть прозрачные пластиковые оконца и, на внутренней стороне, встроенная каркасная лесенка, так что его можно использовать для восхождения на очень небольшие вершины.

Полицейский щит: Используемый при подавлении беспорядков этот щит может поразить Электрическим (стр. 180) уроном любого касающегося его. Тазер щита имеет 10 зарядов, при подключении к источнику питания заряжается со скоростью 1 заряд/час.

Беспроводной: Активация или деактивация требует Свободного действия. Заряжается индукционным способом: при наличии беспроводного соединения восстанавливает 1 заряд в час.

Броня

Модификация	Ёмкость	Доступность	Цена
Химзащита	[Рейтинг]	6	Рейтинг x 250¥
Химпрокладка	6	12Л	3,000¥
Сопротивление Огню	[Рейтинг]	6	Рейтинг x 250¥
Утеплитель	[Рейтинг]	6	Рейтинг x 250¥
Непроводящая	[Рейтинг]	6	Рейтинг x 250¥
Шоковые Примочки	2	6Л	250¥
Гаситель Температуры	[Рейтинг]	10Л	Рейтинг x 500¥

Броня

Шлемы/щиты	Рейтинг Брони	Доступность	Цена
Шлем	+2	2	100¥
Баллистический Щит	+6	12Л	1,200¥
Полицейский Щит	+6	10Л	1,500¥

Экзотическое Рукопашное Оружие	Точность	Досягаемость	Урон	БР
Баллистический Щит	4	—	(Сила + 2)О	—
Полицейский Щит	4	—	9О(э)	–5

Электроника

Полные правила использующих элеронную экипировку Матричных атрибутов смотрите в разделе **Устройства**, на странице 252.

Комлинки

Используемые всеми и повсеместно универсальные устройства связи зовутся комлинками, а являются по существу швейцарскими ножами цифрового мира. Даже самый простой комлинк имеет возможность показывать ДР Матрицы, телефонный и радио режим, умеет воспроизводить текст, крутить музыку, имеет встроенный микро трид-проэктор, сенсорный дисплей, камеры высокого разрешения, сканер изображения, текста и RFID-тегов, встроенный GPS, чип-плеер, ридер кредстиков, выдвижные наушники и голосовое управление, все эти чудеса технологий 2075-ого года упакованы в ударопрочный и водостойкий корпус. А цена этого чуда смехотворна.

Симмодуль: Апгрейд комлинка дающий возможности симсенса, т.е. непосредственно ощущать симсенс программы и дополненную реальность. Симмодуль должен подключатся через прямой нейронный интерфейс (троды, датаджек или имплантированный комлинк). Симмодули необходим для некоторых сортов виртуальной реальности, например, клубы-ВР, ВР-игры, симсенс и тёмные виртуальные удовольствия. Симмодули можно модифицировать под хот-сим, открывающий ВР в её полном и опасном великолепии.

Кибердеки

Если вы декер и на вас падает монолезвийный клеймор — прикройте деку своим телом, а не наоборот. И не только экономии ради — кибердека не только чертовски дорогая и хрупкая, но и является центром жизни декера и единым билетом для взлома всей планеты. Наиболее распространены деки с плоским вытянутым прямоугольным корпусом и большим плоским сенсорным дисплеем, хотя возможны самые разнообразные форм-факторы. Подробности вы можете найти в разделе **Кибердеки**, на странице 245.

Все кибердеки штатно комплектуются нелегальным модулем хот-сим.

кибердека Гермес

Аксессуары электроники

Если не указано иного, эти аксессуары совместимы с комлинками, кибердеками и (с разрешения МИ) прочими электронными устройствами.

Перчатки ДР: Доступные в самых разных стилях Перчатки ДР позволяют вручную взаимодействовать с Матрицей в режиме Дополненной Реальности, позволяя «хватать» и «крутить» ОДР'ы и получать тактильную обратную связь. Перчатки ДР передают точный вес, температуру и твёрдость (иные характеристики — нас усмотрение МИ) «предметов» которых касаются или удерживают.

Комлинки

Модель	Рейтинг Устройства	Доступность	Цена
Мета Линк	1	2	100¥
Сони Император	2	4	700¥
Ренраку Сенсей	3	6	1,000¥
Эрика Элит	4	8	2,500¥
Гермес Икона	5	10	3,000¥
Трансис Авалон	6	12	5,000¥
Фаерлайт Калибан	7	14	8,000¥
Симмодуль	—	—	+100¥
с/ хот-сим	—	+4Н	+250¥

Кибердеки

Модель	Рейтинг Устройства	Пул атрибутов	Программы	Доступность	Цена
Эрика МЦД-1	1	4 3 2 1	1	3Л	49,500¥
Микродек Саммит	1	4 3 3 1	1	3Л	58,000¥
Микротроника Ацтек 200	2	5 4 3 2	2	6Л	110,250¥
Гермес Колесница	2	5 4 4 2	2	6Л	123,000¥
Новатех Навигатор	3	6 5 4 3	3	9Л	205,750¥
Ренраку Цуруги	3	6 5 5 3	3	9Л	214,125¥
Сони СИЯЙ-720	4	7 6 5 4	4	12Л	345,000¥
Сиавасэ Кибер-5	5	8 7 6 5	5	15Л	549,375¥
Фаерлайт Экскалибур	6	9 8 7 6	6	18Л	823,250¥

Биометрический считыватель: Некоторые сетевые собеседники любят знать с кем конкретно общаются. Это портативное устройство использует для идентификации отпечатки пальцев, сетчатку глаза, модуляцию голоса, отпечатки языка и многое другое, но не анализ ДНК. Персонаж может использовать его для блокирования электроники от всех кроме его самого (или части его тела).

Электронная бумага: Этот электронный лист (который можно скрутить или сложить) может быть размером от стикера до плаката. Он показывает изображения, текст, данные или видео и может выступать как сенсорный экран. Электронная бумага имеет беспроводное подключение и может управляться по беспроводному каналу. Хакерские банды иногда покрывают электронной бумагой поверхности зданий, ведь так граффити можно постоянно менять, а видеть послания смогут даже те, кто не использует ДР.

Принтер: Полезный для создания твёрдых копий документов (что пригодится есть ваш Джонсон пришёл через временной портал) полноцветный принтер прикреплённый к податчику бумаги.

Спутниковая связь: Позволяет пользователю подключатся к Матрице там, где нет местных беспроводных сетей (а такие места редко, но встречаются) используя спутники на низкой околоземной орбите. Эта связь ограничивает Шум за расстояние -5. Включает портативную спутниковую тарелку.

Симриг: Этот регистратор симсенса записывает переживаемые носителем ощущения (сенсорные и эмоциональные). Такие приборы используется для создания большинства симсенс-чипов на рынке. Для совершения записи вам необходим рабочий симмодуль (с ПНИ).

Субвокальный микрофон: Лучшая, после телепатии, возможность почти бесшумного общения на любом расстоянии. Прикреплённый скотчем под горло персонажу этот труднообнаружимый микрофон позволяет общаться субвокализированной речью. На проверки Проницательности совершаемых для подслушивания вас накладывается штраф -4, если конечно вы говорите субвокально.

Трид проектор: Проецирует пятиметровый куб трид-голограммы над или рядом с собой. Голограмма довольно реалистична, но, если вы не настоящий мастер, искусственность вполне очевидна.

Троды: Выпускаемая в виде обруча для волос, сетки или полноценной шляпы электродно-ультразвуковая сеть даёт персонажу прямой нейронный интерфейс. Довольно полезно для тех, кто брезгует просверлить в голове дырочку для датаджека. Добавление этого хедгира стоит двух очков Ёмкости.

RFID-метки

Эти крошечные компьютеры (по старинке называемые метками радиочастотной идентификации) являются неотъемлемой частью каждого коммерческого продукта доступного в Шестом Мире. Будучи размером от микроскопического до чуть-больше-ценника RFID-метки оснащены клейкой подложкой цепляющейся за всё что угодно и труднообнаружимы. Метки используется для геопозиционироватия мест и объектов, оставления виртуальных сообщений в ДР, отслеживания сотрудников, контроля доступа, добавления информации о владельце (всего, от автомобилей до домашних животных), регистрации оружия и многого другого. Их возможности по передачи данных в Матрицу может быть использована для устройств слежения.

RFID-метки являются устройствами (стр. 252) в которых может храниться пара файлов, но не более. Физическое местоположение метки можно узнать с помощью Матрицы (см. **Отследить Иконку**, стр. 259). Данные метки можно уничтожить стирателем меток (стр. 485) или изменить действием Редактировать Файл (стр. 260). У RFID-меток, как и у всех устройств, есть владелец, но, в отличии от других устройств, владельцем метки может быть «никто».

Аксессуары

Аксессуар	Рейтинг Устройства	Доступность	Цена
Перчатки ДР	3	—	150¥
Биометрический считыватель	3	4	200¥
Электронная бумага	1	—	5¥
Принтер	3	—	25¥
Спутниковая связь	4	6	500¥
Симриг	3	12	1,000¥
Субвокальный микрофон	3	4	50¥
Трид проектор	3	—	200¥
Троды	3	—	70¥

Датачип: Полезный когда вам необходимо передать данные в время физической встречи, например, обменять проект новой кибердеки на деньги, датачип может хранить огромный массив данных, размером не превышает маленький палец руки и совместим с любым электронным устройством. У датачипа не возможности беспроводной связи, так что для чтения информации его нужно подключать в универсальный дата-разъём (имеющийся у любого устройства).

Метка безопасности: Озабоченные безопасностью мегакорпорации часто имплантируют эти метки своим сарариманам и важным гражданам в целях контроля производительности труда, разграничения доступа и отслеживания сотрудника на случай похищения или бегства. Кроме того такие метки устанавливаются на освобождённых условно-досрочно и на поруки преступников, а также на школьников. Метки безопасности защищены от ЭМИ и не могут быть стёрты стирателем меток. Если метка имплантирована под кожу, для её удаления необходимо пройти Длительную проверку Медицины + Логика [Ментальный] (10, 1 минута).

Сенсорная метка: Может быть оснащена одним сенсором (продаётся отдельно) рейтингом не более 2 (см. **Сенсоры**, стр. 490). Затем записывайте всё что можете в течении не более 24-х часов, также вы можете запрограммировать его на выключение или перезапись более старых данных. Сенсорные метки часто используются в различных устройствах, в том числе в кибервэре, для диагностических целей.

Беспроводной: Если вы владелец метки, то можете получать данные от неё в реальном времени. Метка всё ещё записывает только 24 часа.

Скрытая метка: Всегда работает в скрытном режиме (стр. 253) и имеет рейтинг Слива равный своему рейтингу Устройства. Внешний вид, отличный от

RFID-метки

Метки (за 10)	Рейтинг Устройства	Доступность	Цена
Обычные	1	—	1¥
Датачип	1	—	5¥
Безопасности	3	3	5¥
Сенсорная	2	5	40¥
Скрытая	3	7Л	10¥

привычного для RFID-меток, даёт ей дополнительный модификатор -2 к Скрываемости. Скрытые метки часто используются помешанными на безопасности (и коварными) мегакорпорациями для подстраховки обычных меток безопасности. И также как метки безопасности могут быть имплантированы.

Коммуникации и контрмеры

Сканер жучков: Также называемое сканером радиосигналов, это устройство находит и блокирует беспроводные устройства в радиусе 20 метров. Также сканер может измерять силу сигнала и определять его местонахождение. Для использования сканера жучков совершите проверку Радиоэлектронной Войны + Логика [Рейтинг]. Устройства работающие в скрытном режиме (такие как Скрытая метка) могут использовать против этой проверки Логику + Слив. Если вы получили больше чистых успехов — персонаж нашёл устройство.

Беспроводной: Вы можете заменить рейтинг Устройства сканера своим умением Радиоэлектронная Война.

Тройник Данных: Вы можете использовать этот хакерский инструмент при подсоединении к дата-кабелю. После того, как он закреплён на кабеле, вы можете использовать с его помощью универсальный дата-разъём. Любое устройство непосредственно подсоединённое к тройнику данных имеет прямое подключение к устройствам на обоих концах кабеля (см. **Прямое подключение**, стр. 250) и наоборот. Тройник может быть удалён без уничтожения кабеля.

Беспроводной: Тройнику Данных можно, по беспроводной связи как Свободное действие, скомандовать самоликвидироваться, что мгновенно разорвёт прямое соединение. Это не повреждает кабель.

Головная глушилка: Используется сотрудниками служб безопасности для нейтрализации имплантированных комлинков. При касании головы (или иной части тела) и активации, головная глушилка работает так же как и любая другая глушилка,

ограничивая пользователя и его имплантаты. Удаление головной глушилки с другого существа без надлежащего ключа требует Длительной проверки Железа +Логика [Ментальный] или Замочник + Ловкость [Физический] (8, 1 Сложное действие). Удаление головной глушилки с самого себя без надлежащего ключа — Искусство Побега + Ловкость [Физический] (4) и требует Сложного действия.

Глушилка: Заливает эфир электромагнитными помехами, что затрудняет работу беспроводной и радио связи. Глушилка генерирует шум равный её рейтингу Устройства. Эффект площадной глушилки образует сферу и уменьшается на 1 за каждые 5 метров (сходно с правилами взрыва гранаты). Эффект направленной глушилки образует 30-и градусный конус и уменьшается на 1 за каждые 20 метров от центра. Глушилка влияет только на те устройства (и персоны за этими устройствами) которые находятся в зоне её действия, но на все. Стены и иные препятствия могут заглушить сигнал глушилки или снизить её эффект (на усмотрение МИ).

Беспроводной: Вы можете так настроить свою глушилку, что она не будет воздействовать на указанные вами устройства или персоны.

Микро-трансивер: Классический коммуникатор ближней связи, любимый профессионалами с 2050-ых. Ничего особенного микро-трансивер не делает, просто позволяет общаться с другими обладателями микро-трансиверов и комлинков в радиусе километра. Микро-трансивер комплектуется ушным вкладышем и клеющимся субвокальным микрофоном (стр. 483), которые, обычно, труднообнаружимы.

Беспроводной: Дальность — вся планета.

Стиратель меток: Портативное устройство создающее сильное электромагнитное поле, идеален для выжигания RFID-меток и другой неэкранированной электроники. Вполне способен уничтожить комлинк, да и деку лучше к нему не подносить. Когда стиратель подносят к электронному устройству на расстоянии 5 миллиметров и нажимают кнопку, устройство получает 10 клеток Матричного урона (сопротивление как обычно). Столь маленькая дальность не позволяет уничтожать транспортные средства, большую часть дронов, маглоки и кибервэр (к тому времени как вы приблизите стиратель на рабочую дальность вы и так достаточно раскурочите устройство). Стиратель меток имеет 1 заряд, но полностью заряжается, при наличии источника, в течении 1 часа..

Беспроводной: Заряжается индукционным способом: при наличии беспроводного соединения заряжается за час.

Генератор белого шума: Создаёт поле случайного шума, маскируя звуки в области действия и предотвращая прямое аудио наблюдение. Все проверки

Коммуникации

Устройство	Доступность	Цена
Сканер жучков (Рейтинг 1-6)	(Рейтинг)Л	Рейтинг x 100¥
Тройник Данных	6Л	300¥
Головная глушилка (Рейтинг 1-6)	(Рейтинг)Л	Рейтинг x 150¥
Глушилка, площадная (Рейтинг 1-6)	(Рейтинг x 3)Н	Рейтинг x 200¥
Глушилка, направленная (Рейтинг 1-6)	(Рейтинг x 2)Н	Рейтинг x 200¥
Микро-трансивер	2	100¥
Стиратель меток	6Л	450¥
Генератор белого шума (Рейтинг 1-6)	Рейтинг	Рейтинг x 50¥

Проницательности совершаемые для подслушивания в радиусе [рейтинг генератора] метров получают штраф -[рейтинг генератора] к набору кубиков. Если действует несколько генераторов — используется только рейтинг сильнейшего. Генератор белого шума является излишним в шумной обстановке (например в ночном клубе или во время перестрелки) и не помогает против видеонаблюдения и беспроводных сигналов.

Беспроводной: Утраивает радиус действия.

Софт

Программное обеспечение можно купить как сетевой загрузчик или, что реже, на чипе в физическим магазине. Датасофт, картософт, шопсофт и тьюторсофт можно хранить и использовать с комлинка, дататерминала или кибердеки.

Агенты и киберпрограммы: Используются в кибердеках, а описываются на странице 263.

Автософт: Используются в дронах, а описывается на странице 292.

Датасофт: Под этим определением понимается множество информационных файлов и баз данных содержащих информацию по множеству тем, от гидроразрыва земных пород до романтический поэзии XVIII века. Соответствующий вопросу датасофт даёт вам бонус к Ментальному лимиту проверки Знания.

Картософт: Содержит подробную информацию о конкретной области, от улиц и деловых справочников до топографических, популяционных, GPS и иных данных. Интерактивный интерфейс позволяет быстро определить оптимальный маршрут и направление, найти ближайший подходящий под условия объект или создавать свои собственные карты. Если поддерживается беспроводная связь, карта автоматически обновляется до последних данных ГридГайда. И, разумеется, эта функция помогает отследить ваше местоположение. По решению МИ картософт может дать бонус +1 к пределу при совершении проверок Навигации.

Софт

Программа/софт	Доступность	Цена
Агент (Рейтинг 1–3)	Рейтинг x 3	Рейтинг x 1,000¥
Агент (Рейтинг 4–6)	Рейтинг x 3	Рейтинг x 2,000¥
Автософт	Рейтинг x 2	Рейтинг x 500¥
Киберпрограмма, обычная	—	80¥
Киберпрограмма, хакерская	6Л	250¥
Датасофт	4	120¥
Картософт	4	100¥
Шопсофт	4	150¥
Тьюторсофт (Рейтинг 1–6)	Рейтинг	Рейтинг x 400¥

Шопсофт: Даёт данные о ценах и отзывах на обычные и незаконные товары. Шопсофт самостоятельно обновляется. Однако, шопсофт специализированная программа — существует отдельная версия для электроники, холодного оружия, огнестрельного оружия, брони и прочих видов товаров. Шопсофт даёт бонус +1 к Социальному пределу проверок Доступности и Переговоров при покупке или продаже соответствующих товаров.

Тьюторсофт: Виртуальный репетитор помогающий в изучении конкретного умения. Тьюторсофт делает проверки Преподавания с [Рейтинг x2] кубиками. Тьюторсофт не может обучать умениям Магии или Резонанса.

Скилсофт

Программа может содержать записанные знания и мышечную память, такую программу называют скилсофтом. При использовании вместе с соответствующей аугментаций (скилджеком для заниесофта и лингвософта, или скилвэра для актисофта) скилсофт позволяет пользователю знать и делать то, о чём он и понятия не имеет. Даже кунг-фу.

Скилсофт не является учебным пособием, он не даёт настоящих знаний. Простота использования делают скилсофт очень выгодным для корпораций (если умелого работника от неумелого отличает врезка чипа, можно минимизировать зарплату).

При совершении проверки умения персонаж может использовать рейтинг скилсофта вместо собственного рейтинг умения. Минус: проверки со скилсофтом нельзя ни коим образом улучшать Гранью.

Актисофт: Реплицирует физически активные умения, т.е. практически все Активные умения, за исключением Магических и Резонансных. Для перевода софта в полезную мышечную память необходим скилвэр (стр. 498). Количество одномоментно используемых умений зависит от рейтинга скилвэра.

Скилсофт

Скилсофт	Доступность	Цена
Актисофт (Рейтинг 1–6)	8	Рейтинг x 5,000¥
Заниесофт (Рейтинг 1–6)	4	Рейтинг x 2,000¥
Лингвософт (Рейтинг 1–6)	2	Рейтинг x 1,000¥

Заниесофт: Реплицирует Знания, активно переписывает знания пользователя своими данными. Заниесофт требует скилджека, а количество одномоментно используемых скилсофтов ограничивается им же.

Лингвософт: Реплицирует Языки, т.е. позволяет пользователю говорить на незнакомом языке автоматически переводя сигналы кортекса, хотя результат может быть неуклюжим и высокопарным, ведь настоящего знания языка нет. Лингвософт требует скилджека, а количество одномоментно используемых скилсофтов ограничивается им же.

Документы и кредиты

Более подробное описание документов и кредстиков вы можете найти в разделе Идентификация на странице 396.

Гарантированный кредстик: Наличка XXI века. Гарантированный кредстик не зарегистрирован на конкретную персону — заверяемые им электронные деньги принадлежат предъявителю и не требуют документов или разрешений на использование. Плохая новость: если вам набили морду и обшмонали карманы, можете попрощаться со всем деньгами на кредстике. Хорошая новость: гарантированные кредстики невозможно отследить. У них нет даже беспроводной связи — только универсальный дата-разъём для перекачки денег. За это они любимы бегущими в тени и Джонсонами.

Тип кредстика определяет максимальную сумму на нём. Однако, максимальная сумма именно что максимальная — не радуйтесь золотому кредстику пока не проверили баланс.

Кредитный счёт: Сетевой банковский счёт доступный через комлинк в любое время. Совершение сделки требует пароля или биометрической идентификации. Хорошая новость: физически украсть деньги со счёта невозможно — потребуется бег в Цюрих-Орбитал или иное самоубийственное дело. Плохая новость: цифровые транзакции оставляют «бумажный» след, который можно замаскировать или скрыть, но если возьмутся серьёзно — найдут. Каждый счёт должен быть открыт на конкретный ГРЕх (можно и на поддельный), возможно использование и анонимного теневого банкинга, но и там есть свои риски и осложнения. Если ваш Уровень Жизни Низкий или лучше — стоимость

Кредстики

Тип	Макс. денег	Доступность	Цена
Обычный	5,000¥	—	5¥
Серебрянный	20,000¥	—	20¥
Золотой	100,000¥	5	100¥
Платиновый	500,000¥	10	500¥
Эбеновый	1,000,000¥	20	1,000¥

Документы

Тип	Доступность	Цена
Фальшивый ГРЕх (Рейт. 1-6)	(Рейтинг x 3)Н	Рейтинг x 2,500¥
Фальшивая лицензия (Рейт. 1-6)	(Рейтинг x 3)Н	Рейтинг x 200¥

банковского обслуживания входит его стоимость, в противном случае вам придётся держать все свои средства на кредстике.

Фальшивый номер глобальной регистрации (ГРЕх): В 2075-ом вы лишь номер в базе данных. ГРЕх (или его международный аналог) превращает метачеловека в члена общества. Приличные граждане получают ГРЕх при рождении и носят до смерти. Отсутствие ГРЕха означает жизнь вне общества, ограничение или вовсе отсутствие гражданских прав. По умолчанию бегущие являются безГРЕшными и получают ГРЕх только если возьмут качество ГРЕшник (стр. 84). Это стало результатом рождения в бедности или серьёзного преступления, например убийства. ГРЕх является чисто цифровым объектом. Он существует только на комлинке или ЛЛС. Жизнь без ГРЕха не сахар, так что большая часть бегущих пользуется фальшивками. Высококачественную подделку трудно распознать, с низкокачественной будут проблемы. Рейтинг фальшивого ГРЕха используется в проверках против систем контроля (см. **Фальшивые ГРЕхи**, стр. 397).

Неважно, пользуетесь ли настоящим или фальшивым ГРЕхом — если пользуетесь, то оставляете цифровой след. А тот факт, что преступные действия вполне можно отследить, делает фальшивые ГРЕхи фактически одноразовыми. У большинства бегущих есть не менее двух фальшивых ГРЕхов, один для легальной деятельности, такой как оплата аренды и походов по магазинам, а второй для не столь скучных занятий.

Фальшивая лицензия: полезна для тех, кто не может или не хочет приобрести разрешения за предметы или занятия ограниченного доступа по официальным каналам. Для предметов рядом с характеристикой Доступность которых стоит буква необходимо разрешение. Для *Незаконных* предметов не существует лицензий. Следовательно, для *Лицензируемых* предметов получение лицензий возможно. Каждый тип предмета/деятельности требует отдельной лицензии. Лицензия нужна для: охоты (лук или ружьё), владения огнестрельным оружием, скрытого ношения оружия (отдельная лицензия), чародейства и прочие Лицензируемые предметы и аугментации. Поскольку лицензии, как и ГРЕхи, существуют на комлинке, лицензия привязывается к конкретному ГРЕху. При покупке лицензии на скрытое ношение вы приобретаете её не на Убивца, профессионального бегущего, а на Джона Доу, одного из фальшивых ГРЕхов Убивца. Каждая лицензия должна быть назначена на конкретный (поддельный) ГРЕх по выбору игрока. Рейтинг фальшивой лицензии используется в проверках против систем контроля (см. Фальшивые ГРЕхи, стр. 497).

Инструменты

Создание и ремонт предметов требуют нужных умений и инструментов. Инструменты приобретаются для конкретных умений (например, комплект Оружейника, набор Маскировки, мастерская Морской Механики, и т.д.).

Инструменты

Тип	Доступность	Цена
Набор	—	500¥
Комплект	8	5,000¥
Мастерская	12	50,000¥

Набор отличается компактностью и содержит основные инструменты нужные для обычного ремонта. **Комплект** можно перевозить в задней части фургона и имеет более функциональные инструменты, пригодные для создания и ремонта. **Мастерская** нуждается в помещении, её тяжёлые инструменты и приспособления делают её непортативной, зато она прекрасно подходит для создания продвинутых конструкций и тонкого ремонта. Комплекты и мастерские комплектуются обычными запасными частями.

Необходимость для конкретной работы набора, комплекта или мастерской определяется от информации из раздела **Создание и Ремонт**, страница 153. Последнее слово остаётся за МИ, который может указать на необходимость использования уникальных деталей, добываемых отдельно.

Оптические устройства и формирователи изображения

Визуальные усилители принимают множество форм, от изящных солнцезащитных очков до массивных гоглов. Все такие устройства имеют, и используют, беспроводные возможности, хотя к большинству вы можете подключить и универсальный дата-кабель. Каждое устройство имеет Ёмкость, дающую возможность установки усилителей зрения. Некоторые устройства надеваются, а иные являются внешними сенсорами или монтируются на оружие.

Бинокль: Обычно портативный, бинокль оснащён встроенным визуальным приближением. Бинокль может быть оптическим (на который нельзя устанавливать усилители зрения) или электронным (на который, соответственно, можно).

Камера: Весьма распространена и способна делать изображения, видео и тридео, также захватывает звук. Камеру можно оснастить усилителями зрения или усилениями слуха. Имеется микро версия, с Ёмкостью 1.

Линзы: Новейшие экраны одеваются прямо на глаза. Обнаружить линзы почти невозможно, но место для модификаций сильно ограничено. Линзы должны иметь беспроводную связь, универсального разъёма у них нет.

Очки: Носятся на переносице и выпускаются во множестве стилей, так что оборудованные модификациями очки трудно отличить от обычных моделей.

Гоглы: Довольно крупные и громоздкие, гоглы крепятся к голове, так что их тяжело сорвать. На гоглы можно установить множество модификаций.

Оптические прицелы: Эти усилители зрения и дисплеи обычно монтируются над стволом огнестрельного оружия (см. **Аксессуары огнестрельного оружия**, стр. 473).

Монокль: Носят на оголовье наушников, откидной пластине шлема или (для особо старомодных) цепочке.

Оптические устройства и формирователи изображения

Устройство	Доступность	Цена
Бинокль (Ёмкость 1–3)	—	Ёмкость x 50¥
Бинокль, оптический	—	50¥
Камера (Ёмкость 1–6)	—	Ёмкость x 100¥
Микро-камера (Ёмкость 1)	—	100¥
Линзы (Ёмкость 1–3)	6	Ёмкость x 200¥
Очки (Ёмкость 1–4)	—	Ёмкость x 100¥
Гоглы (Ёмкость 1–6)	—	Ёмкость x 50¥
Эндоскоп	8	250¥
Оптический прицел (Ёмкость 3)	2	300¥
Перископ	3	50¥
Гоглы Взгляд Мага	12Л	3,000¥
Монокль (Ёмкость 1–4)	—	Ёмкость x 120¥

Усилители зрения

Модификация	Ёмкость	Доступность	Цена
Сумеречное Зрение	[1]	+4	+500¥
Компенсация вспышек	[1]	+1	+250¥
Визуальный канал	[1]	—	+25¥
Смартлинк	[1]	+4Л	+2,000¥
Термографическое Зрение	[1]	+6	+500¥
Усиление зрения	[Рейтинг]	+Рейтинг x 2	+(Rating x 500)¥
Визуальное приближение	[1]	+2	+250¥

Оптические устройства

Такие устройства используют оптические технологии (вроде гибкого стекла или отражённого света), а не электронику. Да, методы древние, но имеют множество вариантов применения, например маг может направить заклинание требующее линии прямой видимости прямо из укрытия, с электроникой такое не прокатит. Чародейство с помощью оптики получает штраф -3 к набору кубиков. Оптические устройства не могут получать усилители зрения.

Эндоскоп: Оптоволоконный кабель не менее чем метровой длины, первые 20 сантиметров состоят из миометрического троса и оптической линзы. Позволяет пользователю заглядывать за угол, осматривать узкие места и помещения за дверями. Может быть любой длинны, хотя длинные сегменты могут быть неуправляемыми.

Гоглы Взгляд Мага: Эти тяжёлые гоглы подключены к миометрической верёвке обёрнутой вокруг фибро-оптического кабеля, оканчивающегося оптической линзой. Верёвка может быть 10, 20 и 30 метров длинной.

Перископ: Г-образная трубка с двумя зеркалами, позволяющая пользователю смотреть, стрелять и направлять заклинания за угол.

Усилители зрения

Модификации доступные для визуальных сенсоров и формирователей изображения, таких как линзы или камеры. Каждая модификация требует некое значение Ёмкости.

Сумеречное Зрение: Позволяет нормально видеть при плохом освещении, таком как свет звёзд. Бесполезно в полной темноте.

Компенсация вспышек: Защищает от ослепления вспышками света и бликами. Уменьшает модификаторы видимости за освещение и убирает штраф от вспышек света, например гранат вспышка.

Визуальный канал: Эта распространённая модификация позволяет отображать визуальную информацию (текст, изображения, видео, текущее время и т.п.) в зоне вашей видимости. Обычно это ОДРы, но в принципе вы можете вывести на экран всё что угодно. Ваша команда может делиться тактическими и ситуационными данными в режиме реального времени. Визуальный канал необходим для нормального восприятия ОДРов, а следовательно и для современной жизни.

Смартлинк: Подсоединяет вас к смартгану, давая вам все преимущества от этой системы. Смартган выдаст дальность до цели, количество (и тип) патронов, сообщит о перегреве и усталости металла, а также снабдит иными данными. Без смартлинка смартган просто посылает данные, получить которые не может никто. Смартлинк установленный в натуральный глаз или пару киберглаз более эффективен, чем вмонтированный во внешнее устройство (см. **Смартган**, стр. 475).

Термографическое Зрение: Позволяет видеть в инфракрасном спектре улавливая тепловые паттерны. Таким образом можно видеть живые существа в полной темноте, выяснять работала ли машина или мотор в последнее время и т.д.

Усиление зрения: Обостряет зрение персонажа во всех диапазонах настолько, что у него скорее глаз ястреба чем метачеловека. Рейтинг модификации идёт бонусом к пределу визуальных проверок Проницательности.

Беспроводной: Прибавьте рейтинг модификации набору кубиков визуальных проверок Проницательности.

Визуальное приближение: Функция приближения изображения до 50 раз, позволяет хорошо разглядеть удалённые объекты. Правила по использованию визуального приближения в перестрелке расположены на странице 185.

Аудиоустройства

Ниже представлены некоторые распространённые типы аудиоустройств. Каждое устройство имеет Ёмкость, дающую возможность установки усилителей слуха.

Направленный микрофон: Позволяет слышать на больших расстояниях. Препятствия и громкие звуки, разумеется, мешают работе прибора. Эффект: вы можете слышать звуки как если бы были на 100 метров ближе к их источнику.

Ушной вкладыш: Труднообнаружимы и ещё более трудно отличимы от стандартных наушников из комплекта любого плеера или комлинка.

Гарнитура: Полноценная головная гарнитура с регулируемым оголовьем или креплением. Ушные вкладыши тяжелее обнаружить, но гарнитура имеет большую Ёмкость.

Лазерный микрофон: Сложный датчик измеряющий параметры отражения лазерного луча от твёрдого предмета, такого как оконное стекло, зависящего от вибраций за предметом и вычисляет по ним звуки. Максимальная дальность: 100 метров. На лазерный микрофон нельзя установить усилитель слуха пространственный распознаватель.

Всенаправленный микрофон: Обычный звукосниматель и записывающее устройство. Зачастую его подключают к комлинку или иному устройству записи. Микро версия имеет Ёмкость 1 и Максимальную Дальность 5 метров.

Аудиоустройства

Устройство	Доступность	Цена
Направленный микрофон (Ёмкость 1-6)	4	Ёмкость x 50¥
Ушной вкладыш (Ёмкость 1-3)	—	Ёмкость x 50¥
Гарнитура (Ёмкость 1-6)	—	Ёмкость x 50¥
Лазерный микрофон (Ёмкость 1-6)	6Л	Ёмкость x 100¥
Всенаправленный микрофон (Ёмкость 1-6)	—	Ёмкость x 50¥

Усилители слуха

Обычно устанавливаются как модификации на одно из описанных в предыдущем разделе аудиоустройств. Каждый из них выдаёт полученные данные в ДР или иной источник. Каждая модификация требует некое значение Ёмкости.

Усиление слуха: Позволяет пользователю воспринимать более широкий спектр аудио-частот, в том числе лежащих выше и ниже слышимого спектра обычных металюдей. Кроме того пользователь может точно определять особенности звуков и ограничивать отвлекающие фоновые шумы. Рейтинг модификации идёт бонусом к пределу слуховых проверок Проницательности.

Беспроводной: Прибавьте рейтинг модификации набору кубиков слуховых проверок Проницательности.

Избирательный звуковой фильтр: Позволяет блокировать фоновые шумы и сосредотачиваться на конкретных звуках или их типах. Под типом может подразумеваться слова, речь или конкретный звуковой паттерн. Каждое очко Рейтинга позволяет выбрать одну

Усилители слуха

Модификация	Ёмкость	Доступность	Цена
Усиление слуха (Рейтинг 1-3)	[Рейтинг]	+Рейтинг x 2	+(Рейтинг x 500)¥
Избирательный звуковой фильтр (Рейтинг 1-3)	[Рейтинг]	+Рейтинг x 2	+(Рейтинг x 250)¥
Пространственное распознавание	[2]	+4	+1,000¥

звуковую группу (такую как шаги патрулирующего территорию охранника или шум лопастей вертолёта) и сосредотачиваться только на нём. Одномоментно вы можете слышать только звуки одной группы, но остальные вы можете записывать для последующего прослушивания или поставить на них оповещение (например, сигнал тревоги при обсуждении конкретной темы или изменении ритма дыхания сторожевой собаки).

Пространственное распознавание: Обнаруживает источник звуков. Вы получаете бонус +2 к пределу слуховых проверок Проницательности при обнаружении источника конкретного звука.

Беспроводной: Прибавьте рейтинг модификации набору кубиков слуховых проверок Проницательности при обнаружении источника конкретного звука.

Сенсоры

Мы почти всегда окружены сенсорами. Дешёвые датчики производятся миллиардами, а миниатюризация и интеграция сделали возможным почти незаметное размещение сенсоров почти везде. Большую часть предметов можно оснастить сенсорами, что и было сделано. Ваша банка ФизиГоо следит за вами и шлёт донесения маркетологам. Да и в играх сенсорные датчики имеют применение.

Сенсоры необходимо разместить в некоего вида корпусе или встроить в другое устройство. Сенсоры могут записывать свои данные самостоятельно или пересылать их, в реальном времени, по беспроводной сети в иное устройство. Вам доступны сенсоры семи рейтингов (от 1 до 7) и двух типов: массив и одиночный. При использовании сенсоров в проверке Проницательности вы можете заменить своё умение Проницательность своим умением Радиоэлектронная Война, а также можете использовать рейтинг сенсора как предел.

Массив сенсоров: Набор сенсоров, включающий до 8 функций перечисленных в разделе Функции Сенсоров.

Одиночный сенсор: Сенсор имеющий только одну функцию из списка Функции Сенсоров.

Корпуса

Сенсоры устанавливаются в устройства имеющие ёмкость. Большая часть машин и дронов оснащается массивом сенсоров ещё на заводе (рейтинг указан в их статистике). Так что ваши фантазии о сенсорах ограничены Рейтингом сенсоров (см. таблицу **Корпуса Сенсоров**).

Корпуса Сенсоров

Размещение	Максимальный рейтинг сенсоров
RFID, аудио или визуальные устройства, хэдвэр	2
Ручные устройства, маленькие (или меньшие) дроны	3
Настенные устройства, средние дроны	4
Крупные дроны, киберконечность	5
Мотоциклы	6
Машины (крупнее мотоцикла)	7
Здания, аэропорты и т.д.	8

Функции сенсоров

Все возможные функции сенсоров указаны в таблице Функции Сенсоров. Некоторые имена функций идентичны именам визуальных или аудио устройств, в таком случае одинаковы и свойства, следовательно, описания их вы найдёте не здесь, а в соответствующем разделе, Ёмкость их равна Рейтингу.

Атмосферный сенсор: Синоптик, как известно, ошибается только один раз, зато каждый день, так что ваш собственный сканер атмосферы предупредит вас о дожде.

Сканер кибервэра: В первую очередь предназначен для обнаружения кибер-имплантов, но пригоден для обнаружения и иной контрабанды. Максимальная дальность: 15 метров.

Счётчик Гейгера: Показывает уровень окружающей радиации.

Лазерный дальномер: Испускает лазерный луч, который отражаясь от поверхности цели позволяет вычислить точное расстояние до неё.

Сканер магнитных аномалий: Обнаруживает оружие и высокую концентрацию металла. Максимальная дальность: 5 метров.

Сенсоры

Устройство	Ёмкость	Доступность	Цена
Ручное размещение	1-3	—	Ёмкость x 100¥
Настенное размещение	1-6	—	Ёмкость x 250¥
Массив сенсоров (Рейтинг 2-8)	[6]	7	Рейтинг x 1,000¥
Одиночный сенсор (Рейтинг 2-8)	[1]	5	Рейтинг x 100¥

Сенсор движения: Использует сочетание ультразвука и слабого инфракрасного излучения для обнаружения движения и серьёзных изменений температуры окружающей среды. Максимальная дальность: 25 метров.

Обонятельный сканер: Улавливает и анализирует молекулы в воздухе. Работает так же как и кибервэр обонятельный бустер.

Сканер радиосигналов: Может быть использован как Сканер жучков (стр. 392).

Ультразвук: Состоит из излучателя, непрерывно посылающего ультразвуковые импульсы, и приёмника, улавливающего эхо этих импульсов для создания ультразвуковой карты местности. Ультразвук идеален для анализа структур, вычисления расстояния между объектами и обнаружения невидимых обычному глазу вещей (вроде людей под заклинанием Невидимость), но не передаёт цвет и яркость. Также он не преодолеет твёрдый предмет, такой как стекло. Вы можете перевести его в пассивный режим, в котором он не генерирует ультразвуковые импульсы, но принимает имеющиеся, например от сенсоров движения или других ультразвуковых сенсоров (и летучих мышей).

Визуальное приближение: Приближает изображение до 50 раз, позволяя чётко видеть цели при свободной линии видимости. Правила по использованию визуального приближения в перестрелке расположены на странице 184.

Функции сенсоров

Функция	Максимальная дальность
Атмосферный сенсор	—
Камера	—
Сканер кибервэра	15 метров
Направленный микрофон	—
Счётчик Гейгера	—
Лазерный микрофон	100 метров
Лазерный дальномер	1,000 метров
Сканер магнитных аномалий	5 метров
Сенсор движения	25 метров
Обонятельный сканер	—
Всенаправленный микрофон	—
Сканер радиосигналов	20 метров
Ультразвук	50 метров

Устройства безопасности

Об использовании устройств безопасности повествует страница 391.

Механический замок: Даже в современном, беспроводном мире есть механические и кодовые замки. Одни встречаются в ещё используемых старых зданиях, другие ставятся из ностальгии, третьими пытаются удивить современных взломщиков. Подробности на странице 391.

Маглок: Электронные замки выпускаются с различными вариантами управления доступом: по магнитное карте, биометрическим данным или идентификационной карте. Подробнее о маглоках и их возможностях вы можете прочитать в разделе Маглоки, на странице 391.

Наручники: Обычные металлические наручники (Броня 16, Структура 2) оснащены механическим или беспроводным электронным замком (см. **Преграды**, стр. 211). Современные пластиковые наручники (Броня 20, Структура 2) мгновенно сплавляются и единственная возможность освободиться — разрезать их. Одноразовые пластиковые наручники (Броня 6, Структура 1) мало весят и прекрасно носятся целыми пучками. Металлические кандалы (Броня 16, Структура 2) закрепляются на запястьях и лодыжках заключённого и предотвращают его движение быстрее минимального и выдвижение кибер-имплантированного оружия.

Устройства безопасности

Устройства безопасности	Доступность	Цена
Механический/кодовый замок (Рейтинг 1-6)	Рейтинг	Рейтинг x 10¥
Маглок	Рейтинг	Рейтинг x 100¥
Клавиатура или кардридер	—	+50¥
Взломозащитная цепь (Рейтинг 1-4)	+Рейтинг	+(Рейтинг x 250)¥
Биометрический считыватель	+4	+100¥
Наручники	**Доступность**	**Цена**
Металлические	—	20¥
Пластиловые	6Л	50¥
Пластиковые (за 10)	—	5¥
Кандалы	6Л	250¥

Снаряжение для взлома и проникновения

Правила для устройств безопасности и их обхода изложены на странице 391. Большую часть снаряжения можно найти здесь, а остальные нужды покрываются соответствующими умению инструментами (стр. 487).

Автоотмычка: Быстрый и эффективный способ обойти механический замок. При взломе механического замка к вашему пределу прибавляется рейтинг автоотмычки.

Беспроводной: Доступ к огромной сетевой базе данных о механических замках позволяет при взломе механического замка прибавить к вашему набору кубиков рейтинг автоотмычки.

Микропористая перчатка-имитатор: Позволяет скопировать отпечаток пальца или руки и «носить» его, что может обмануть некоторые типы биометрических замков (см. **Маглоки**, стр. 391).

Зубило/лом: Удваивает фактическую Силу при взломе дверей или контейнеров.

Копир ключ-карт: Позволяет за несколько секунд скопировать (украденную) ключ-кату. Для изготовления новой ключ-карты требуется набор Железа и прохождение проверки Железа + Логика [Ментальный] (2). При использовании поддельной ключ-карты совершите Встречную проверку её Рейтинга x2 против Рейтинга x2 маглока (см. **Маглоки**, стр. 391). Некоторые системы безопасности могут обнаруживать аномальную активность ключ-карт, так проход «Др. Умника» в лабораторию будет особо отмечен если он её не покидал.

Набор отмычек: Классика взлома последних веков. Необходимы для попытки взлома замка.

Маглок отмычка: Этот «универсальный ключ» может быть вставлен в кардридер любого маглока, обманывая его, предполагается, что правильный ключ уже был украден. См. **Маглоки**, страница 391.

Беспроводной: Отмычка получает +1 к своему Рейтингу.

Минигорелка: Это портативное устройство создаёт небольшую электрическую дугу, подходящую для расплавления, разрезания или сварки металла. Источник питания рассчитан на 30 минут. Хоть дуга и чрезвычайно горяча, маленькие размеры делают из неё плохое оружие (похоже на попытку ударить врага зажигалкой). При уничтожении преград минигорелка имеет Значение Урона 25.

Моноволоконная пила: Верхняя часть каждого звена этой цепи покрыта моноволоконной проволокой. Идеальна для резки деревьев, дверей и прочих неподвижных предметов. Моноволоконная пила слишком громоздка для использования в качестве оружия (используйте умение Экзотическое Рукопашное Оружие). При использовании против преград удвойте Значение Урона 8Ф.

Секвенсор: Необходимо для победы над клавиатурным маглоком. См. **Маглоки**, страница 391.

Беспроводной: Секвенсор получает +1 к своему Рейтингу.

ВиП снаряжение

Вид	Доступность	Цена
Автоотмычка (Рейтинг 1-6)	8Л	Рейтинг x 500¥
Микропористая перчатка-имитатор (Рейтинг 1-4)	12Н	Рейтинг x 500¥
Зубило/лом	—	20¥
Копир ключ-карт (Рейтинг 1-6)	8Н	Рейтинг x 600¥
Набор отмычек	4Л	250¥
Маглок отмычка (Рейтинг 1-4)	(Рейтинг x 3)Л	Рейтинг x 2,000¥
Минигорелка	2	250¥
Канистра топлива для минигорелки	2	80¥
Моноволоконная пила	8	500¥
Секвенсор (Рейтинг 1-6)	(Рейтинг x 2)Л	Рейтинг x 250¥

Экзотическое Рук. Ор.	Точн.	Досяг.	Урон	БР
Моноволоконная пила	3	1	8Ф	–6

Промышленные химикаты

Если вы ищете токсины и наркотики, вам на страницу 444.

Растворитель клея: Этот спрей содержит достаточно вещества для растворения одного квадратного метра быстросохнущего аэрозольного суперклея.

Распылитель клея: Быстросохнущий аэрозольный суперклей, позволяющий быстро склеить друг с другом две жёстких поверхности, объёма достаточно для одного квадратного метра (хватит на входную дверь или панорамное окно). Затвердение клея занимает 1 Боевой Ход. У клея рейтинги Силы и Тела равны 5, что пригодится при отрыве (Встречная проверка Тела + Сила).

Термитный резак: Термитный гель, это зажигательный материал горящий с чрезвычайно высокой температурой. Применяется с помощью специального резака — бруска термита, рукоятки с податчиком кислорода и рамки — который может проплавить отверстие в железе, стали и даже в пластале. Термитный резак наносит Огненный урон со Значением Урона в 30Ф. Поскольку манипуляции нужно осуществлять очень аккуратно, термитный резак нельзя использовать как оружие (ну разве что ваша цель связана или находится без сознания, в таком случае ей сильно не повезло).

Беспроводной: Может быть включён беспроводным сигналом.

Промышленные химикаты

Химикат	Доступность	Цена
Растворитель клея	2	90¥
Распылитель клея	2	150¥
Термитный резак	16Л	500¥

Снаряжение для выживания

Наиболее распространены:

Химкостюм: Непроницаемый комбинезон надеваемый поверх одежды или брони и даёт химзащиту равную своему Рейтингу (см. **Химзащита**, стр. 480). Не следует путать его с полным защитным костюмом, поскольку химкостюм не герметичен. Если химкостюм надет поверх защищённой от химии брони применяется только наибольший рейтинг.

Альпинистское снаряжение: Рюкзак с верёвкой (рассчитана на 400 килограмм), обвязкой для спуска/подъёма, перчатками, карабинами, кошкой и прочим снаряжением для скалолазания (см. **Лазание**, стр. 140).

Водолазное снаряжение: Экипировка для подводного плавания включает водолазный костюм, полумаску с трубкой, регулятор газообмена, воздушный баллон с запасом воздуха на 2 часа и надувной жилет для быстрого всплытия. Регулятор и воздушный баллон защищают от ингаляционных токсинов также как противогаз. Костюм даёт защиту рейтинга 1 от Холодного урона (стр. 180). Беспроводные сигналы плохо проходят под водой, но на суше помогают в подготовке и обслуживании.

Фонарик: В 2075-ом большинство фонариков очень ярки и долговечны. Надёжность и яркость зависят от размера — чем больше, тем лучше. Также бывают фонарики для сумеречного или инфра света, уменьшающие модификаторы за освещение для сумеречного и термографического зрения, соответственно. Также фонарик может быть установлен на оружие, надствольно или подствольно (см. **Крепления**, стр. 473).

Противогаз: Полностью закрывает лицо и даёт иммунитет к атакам токсинами с ингаляционным переносом (см. **Токсины, наркотики и ЛОЖь**, стр. 444). Запаса чистого воздуха хватит на 1 час (замена стоит 40 нюйен), возможно подсоединение к более вместительным баллонам. Несовместимо с обычным респиратором.

Беспроводной: Противогаз анализирует и передаёт вам данные о воздухе которым вы *не дышите*.

Перчатки геккона: Наружный слой этих перчаток изготовлен из специального сухого клея, покрытого миллионами микроскопических волосков, зацепляющихся за любую поверхность. По отдельности сила такого сцепления ничтожна, но в сумме достаточна для удержания тролля прилепленным к потолку вверх ногами. Перчатки геккона поставляются в комплекте, включающем перчатки, наколенники и подошвы. При использовании этого набора вы должны использовать помощь при лазании (стр. 140). Перчатки геккона почти бесполезны когда намокли.

Беспроводной: Клеевой слой может быть временно выключен, а потом включён беспроводным сигналом, что может быть полезно при случайном прикосновении к себе или товарищу.

Защитный костюм: Покрывает всё тело и имеет запас воздуха на 4 часа. Пока он не повреждён, он даёт вам химпрокладку (стр. 480) и защищает вас от атак токсинами с контактным и ингаляционным переносом (см. **Токсины, наркотики и ЛОЖь**, стр. 444). Многие защитные костюмы поставляются со счётчиком гейгера (см. **Сенсоры**, стр. 392).

Беспроводной: Защитный костюм анализирует и передаёт вам данные о вещах которых вы *не касаетесь* и которые *не вдыхаете*.

Химический фонарь: Согните, сломайте или встряхните и получите 3 часа мягкого химического света которого хватит на освещение 10-и метрового радиуса.

Магниевый факел: Ударьте и активируете пятиминутный яркий факел.

Пусковик осветительных ракет: Может поднимать световые ракеты на 200 метров в верх, способными осветить площадь размером с городской квартал в течении нескольких минут и убрать модификаторы за плохое и низкое освещение. Если выстрелить ракетой во врага она будет считаться Экзотическим оружием и наносить 5Ф Огненного урона.

Дюльферные перчатки: Изготовлены из специальной ткани, обеспечивающей лучшее сцепление с грейферным тросом, давая вам бонус +2 к набору кубиков всех проверок на удержание троса. При использовании ультратонкого микроволокна эти перчатки необходимы, если конечно вы не хотите лишиться ладони или пальцев.

Респиратор: Маска-фильтр надеваемая на нос и рот и защищающая от токсинов с ингаляционным переносом (см. **Токсины, наркотики и ЛОЖь**, стр. 444). Респиратор прибавляет свой рейтинг на проверках сопротивления токсинам с ингаляционным переносом.

Набор выживальщика: Прочный мешок с полезными на природе вещичками: нож, зажигалка, спички, компас, лёгкое термоодеяло, рацион на несколько дней, средства для очистки воды и многое другое. Хорошая основа для дежурного чемоданчика.

Снаряжение для выживания

Тип	Доступность	Цена
Химкостюм (Рейтинг 1-6)	Рейтинг x 2	Рейтинг x 150¥
Альпинистское снаряжение	—	200¥
Водолазное снаряжение	6	2,000¥
Фонарик	—	25¥
Противогаз	—	200¥
Перчатки геккона	12	250¥
Защитный костюм	8	3,000¥
Химический фонарь	—	25¥
Магниевый факел	—	5¥
Пусковик осветительных ракет	—	175¥
Осветительная ракета	—	25¥
Дюльферные перчатки	—	50¥
Респиратор (Рейтинг 1-6)	—	Рейтинг x 50¥
Набор выживальщика	4	200¥

Кошкомёт

Это оружие выстреливает крюком с прикреплённой к нему верёвкой используя дальности Лёгкого Арбалета. Кошкомёт оснащён внутренней лебёдкой, позволяющей подтянуть обратно кошку (или небольшой груз). Для стрельбы используется умение Экзотическое Стрелковое Оружие. Микротрос может выдержать вес до 100 килограмм, стандартный и скрытый трос — до 400 килограмм.

Микроструна: Этот чрезвычайно тонкий трос сделан из очень тонкой (почти моноволокно) и упругой нити, длинный трос занимает очень мало места, а обнаружить его весьма тяжело. Недостаток заключается в том, что хватать его можно только в специальных защитных перчатках, в противном случае, он начинает резать руки пользователя нанося 8Ф урона с БР -8.

Миометрический трос: Изготовленный из специального миометрического волокна этот трос может управляться дистанционно (до максимальной длины в 30 метров). Например, её можно заставить обходить преграды или завязаться на выступе. Скорость движения: 2 метра за Боевой Ход.

Скрытый трос и катализатор распада: Когда скрытого троса касается катализатор распада запускается химическая реакция за несколько секунд превращающая трос в пыль, обнаружить которую почти невозможно. Катализатор распада может использоваться повторно.

Кошкомёт

Тип	Доступность	Цена
Кошкомёт	8Л	500¥
Катализатор распада	8Н	120¥
Микротрос	4	50¥ за 100 м
Миометрический трос	10	200¥ за 10 м
Обычный трос	—	50¥ за 100 м
Скрытый трос	8Н	85¥ за 100 м

Экзотическое Стрелковое Оружие	Точн.	Урон	БР	Режим	Боеп.
Пусковик осветительных ракет	3	5Ф (Огонь)	–5	ОВ	1 (дз)
Кошкомёт	3	7О	–2	ОВ	1 (дз)

Биотех

Правила лечения вы можете найти на странице 220.

Биомонитор: Компактное устройство анализирующее жизненный функции: сердечный ритм, артериальное давление, температуру и так далее. Кроме того биомонитор может анализировать образцы кожи, пота и крови. Используемый медицинскими работниками и самими пациентами, биомонитор можно носить как браслет или повязку, а можно и вмонтировать в одежду.

Беспроводной: Биомонитор делится информацией с другими, указанными вами, беспроводными устройствами и может автоматически уведомить ДокФургон, или иную службу скорой помощи, когда ваши жизненные показатели упадут ниже допустимых значений.

Одноразовый шприц: Этот пластиковый шприц снабжён металлической иглой и предназначен для разового применения. Шприц можно использовать для доставки токсинов с инъекционным переносом. Недобровольную жертву придётся сначала обездвижить или хотя бы схватить.

Аптечка: Имеет в комплекте препараты, бинты, инструменты и (говорящую) систему врачебной помощи, которая может подать совет об оказании помощи при типичных повреждениях (в том числе переломах, огнестрельных ранениях, химических повреждениях, отравлениях и конечно способы реанимации). Прибавьте к своему пределу рейтинг аптечки при проверках Первой Помощи. Аптечку Рейтинга 3 и ниже можно поместить в карман, более мощные версии выпускаются в виде чемоданчика. Аптечку нужно пополнять после (Рейтинг аптечки) применений.

Беспроводной: Аптечка даёт бонус +(Рейтинг аптечки) к набору кубиков к проверкам Первой Помощи + Логика, или сама может лечить с набором кубиков Рейтинг x2 и переделом равным Рейтингу.

Контракты ДокФургона

Не выходи из дома без него! ДокФургон предлагает превосходную, экстренную, круглосуточную скорую помощь. Есть четыре уровня услуг: базовая, золотая, платиновая и супер-платиновая. Контракт ДокФургона требует сдачи образцов тканей (хранящихся в безопасном хранилище под опекой серьёзной охраны, пауков и магов) и ношения биомонитора: имплантированного или в виде браслета, при активации которого на помощь приходят бронированные машины или вертолёты скорой помощи. Разрыв браслета также предупредит ДокФургон.

После получения вызова от клиента франшиза ДокФургон гарантирует прибытие вооружённых санитаров менее чем за 10 минут или услуги оказываются бесплатно. Реанимационная служба работает за высокую премию (5,000 нюйен) так же как и Рисковые Бригады (РБ) (5,000 нюйен). В последнем случае от клиента, или его ближайшего родственника, ожидается оплата счетов за лечение (или компенсации родственникам) пострадавших служащих ДокФургона (по 20,000 нюйен за труп).

Золотой контракт включает 1 бесплатную реанимацию в год, скидку на услуги РБ 50% и 10% на длительный уход. *Платиновый контракт* включает 3 бесплатные реанимации в год, скидку 50% на длительный уход. Надбавки за услуги РБ нет, но выплата компенсаций за смерти сотрудников всё ещё требуется. *Супер-платиновые клиенты* имеют право на 5 бесплатных реанимаций в год, не платят надбавки за РБ и не выплачивают компенсации за смерти.

ДокФургон не отвечает на вызовы из экстерриториальной или правительственной собственности без согласования с владельцами таковой.

Биотех

Устройство	Доступность	Цена
Биомонитор	3	300¥
Одноразовый шприц	3	10¥
Аптечка (Рейтинг 1-6)	Рейтинг	Рейтинг x 250¥
Расходники аптечки	—	100¥

Контракт ДокФургона

Контракт	Доступность	Цена
Базовый	—	5,000¥ в год
Золотой	—	25,000¥ в год
Платиновый	—	50,000¥ в год
Супер-платиновый	—	100,000¥ в год

Пластыри

Приклеивающиеся на кожу диспенсеры препаратов называются платырями и позволяют непрерывное и безопасное управление вводом препаратов. Пластыри прикладываются непосредственно к коже пациента. Применение пластыря к недобровольному пациенту требует успешной (ненаносящей урона) атаки в рукопашной, что может быть не так уж легко если у пациента мало открытых участков кожи (см. **Прицельные Выстрелы**, стр. 208).

Пластырь-противоядие: Прибавьте рейтинг пластыря к любым проверкам сопротивления токсинам сделанным в течении 20 минут после применения. Часто время применения пластыря-противоядия сильно ограничено и зависит от токсина (см. **Токсины, наркотики и ЛОЖЬ**, стр. 444).

Хим-пластырь: «Чистый» пластырь. Вы можете ввести в пластырь одну дозу химиката или токсина (стр. 444), а затем уже применить пластырь к пациенту (или себе).

Стим-пластырь: Устраняет (Рейтинг пластыря) клеток Оглушающего урона. Эффект длится (Рейтинг пластыря) x10 минут, по истечении этого времени пациент получает ((Рейтинг пластыря) +1) клеток Оглушающего урона, которому нельзя сопротивляться (в случае переполнения, эти клетки могут стать Физическим уроном). Во время действия стим-пластыря пациент не в состоянии отдыхать. Частое использование пластырей-стимуляторов может потребовать проверки Зависимости. В таком случае Рейтинг Зависимости равен 2, Порог Зависимости 1.

Пластырь-транквилизатор: Наносит (рейтинг пластыря) клеток Оглушающего урона, для сопротивления используется только Тело.

Травмо-пластырь: При установке на умирающем, тот немедленно совершает проверку стабилизации (см. **Переполнение Физического урона**, стр. 224), используя свой Тело вместо Первой Помощи или Медицины.

Пластыри

Пластырь	Доступность	Цена
Пластырь-противоядие (Рейтинг 1-6)	Рейтинг	Рейтинг x 50¥
Хим-пластырь	6	200¥
Стим-пластырь (Рейтинг 1-6)	Рейтинг x 2	Рейтинг x 25¥
Пластырь-транквилизатор (Рейтинг 1-10)	Рейтинг x 2	Рейтинг x 20¥
Травмо-пластырь	6	500¥

Аугментации

В 2075-ом аугментации, кибервэр и биовэр, дело вполне обычное. Они доступны богатым и бедным, честным гражданам и не столь банальным личностям. Даже обычный уличный грабитель может быть проапгрейжен кибер-зрением, усовершенствованным слухом или датаджеком.

Помимо беспроводный связи почти весь кибервэр оснащён нейронным интерфейсом (который не следует путать с ПНИ), позволяющим мысленно включать и управлять функциями устройства. Вы можете использовать его вместо беспроводной связи, защищаясь от беспроводных хакеров пока все «движущиеся части» подключены к вашей нервной системе. Однако, предмет с беспроводным бонусом даёт его только если подключён к беспроводной сети.

Классы кибервэра и биовэра

Имплантаты кибервэра и биовэра доступны в пяти различных вариантах: стандартный, альфавэр, бетавэр, дельтавэр и пользованный. При создании персонажа доступны только стандартные, альфавэр и пользованные. Указанные в этой главе цены представлены для стандартного кибервэра и биовэра. При покупке имплантантов других классов следует использовать правила корректировки Сущности, Доступности и Цены как указано в таблице Классы Имплантантов.

Все устанавливаемые на имплантат аксессуары и дополнения должны принадлежать к классу имплантанта.

Киберхирургия и время восстановления

Установка кибервэра и биовэра довольно болезненна. Если вы имплантируете аугментацию (после создания персонажа) ваши Счётчики Физического и Оглушённого Состояния получают столько клеток урона какова стоимость имплантанта в Сущности x3 (но не переполнение не происходит). Большинство киберклиник и бодишопов предоставляет пациентам палаты послеоперационного восстановления, но чем дешевле услуги, тем меньше стоит доверять стерильности и чистоте тех палат.

Классы Вэра

Класс	Множитель Сущности	Множитель Доступности	Множитель Цены
Стандартный	x 1.0	—	x 1
Альфавэр	x 0.8	+2	x 1.2
Бетавэр	x 0.7	+4	x 1.5
Дельтавэр	x 0.5	+8	x 2.5
Пользованный	x 1.25	–4	x 0.75

Хэдвэр

Эти маленькие сложные устройства устанавливаются в голову что происходит, как правило, с помощью малоинвазивной нанохирургии. Предметы чья Цена в Ёмкости указана [в скобках] могут быть установлены в киберконечности за Ёмкость вместо Сущности.

Комлинк: Имплантированная версия обычного комлинка (стр. 482), оснащена сим-модулем бесплатно. Интегрированный в голову комлинк популярен среди корпоративных оперативников, служащих и много двигающихся сарариенов. В сущности, комлинки с Рейтингом Устройства менее 5 запрещено устанавливать в голову по соображениям безопасности.

Модуль контроля: Использует сырые данные координации и синхронизирует мощности среднего мозга с целью непосредственного управления ригнутыми машинами и дронами (или другой техникой с риг-интерфейсом, например турелями). В него встроен сим-модуль, так что вы можете использовать его как ПНИ для других устройств. Кроме того он комплектуется

универсальным дата-разъёмом и метром выдвижного кабеля (т.е. бесплатный датаджек). Когда вы впрыгнули в машину или дрона модуль контроля даёт бонус +(рейтинг модуля) к наборам кубиков всех проверок Вождения. Кроме того рейтинг вашего модуля контроля прибавляется к Управляемости и Скорости всех машин в которые вы впрыгнули. А ещё пороги ваших проверок Вождения уменьшаются на рейтинг вашего модуля контроля (до минимума в 1), для этого, разумеется, надо впрыгнуть в машину.

Кортексная бомба: Используемые для незаконного принуждения, черепные бомбы бывают трёх типов: кинк, микробомба и площадная бомба. Кинк-бомбы предназначены для поражения конкретной области головы жертвы, либо уничтожая конкретный хэдвэр, либо повреждая участок мозга, что приводит к слепоте, заиканию, потере слуха или другой подобной травме. Правда, *когда в мозгу взрывается бомба*, это не всегда проходит как планировалось и результат может быть слишком «хорошим». Микробомба просто убивает носителя. Площадная черепная бомба не просто убивает носителя, она действует ещё и как разрывная граната (стр. 193). Бомба может быть активирована по сигналу, таймеру или настроена на подрыв по конкретному звуку. При установке в киберконечность эти бомбы могут быть созданы для уничтожения конкретного компонента (кинк), всей конечности (обычная) или для захвата области и повреждения носителя (микробомба).

Кибердека: Собственно встраиваемая в тело дека. Очень удобна для много бегающих хакеров и часто используется Джи-менами и военными декерами.

Датаджек: Даёт прямой нейронный интерфейс (стр. 238), удобный во многих ситуациях. Он поставляется с катушкой выдвижного микро-кабеля (длинна 1 метр), который позволяет напрямую взаимодействовать с любым электронным устройством к которому есть доступ через универсальный кабель. Датаджеки экипированы собственной кэш-памятью для скачивания и хранения файлов. Два обладателя датаджеков могут воспользоваться оптоволоконным кабелем для связи между собой и таким образом создать частное ментальное пространство защищённое от радиоперехвата и прослушивания.

Беспроводной: Даёт вам подавитель помех Рейтинга 1.

Блокировщик данных: Популярен среди курьеров, дипломатов, шпионов и других переносчиков ценной информации. После его установки персонаж становится прекрасным носителем данных. Блокировщик данных имеет Рейтинг Устройства равный своему рейтингу и это защищает данные от несанкционированного доступа (в том числе и от самого носителя имплантата). Блокировщик данных не имеет возможности беспроводного подключения, только универсальный дата-разъём. На деле носителю и не нужен доступ к данным — он только транспортное средство.

Обонятельный бустер: Кибернос — может идентифицировать и записывать запахи для последующего воспроизведения.

Мощные обонятельные способности открывают вам целый новый мир — мир запахов, ранее доступный только собакам-ищейкам. Вы можете узнать эмоции человека по запаху его пота (или вычислить владельца по запаху феромонов), опознать запах взрывчатых веществ, химического или биологического оружия, список можно продолжать долго. Функция отключения позволяет полностью проигнорировать интенсивные запахи, что в повседневной жизни на улицах очень удобно. Обонятельный бустер можно использовать даже в ВР, это открывает ещё более захватывающие возможности. Прибавьте рейтинг бустера к набору кубиков проверок Проницательности при использовании обоняния.

Симриг: Имплантированная версия обычного симрига (стр. 482) позволяет записывать сенсорные данные для последующего воспроизведения (или, если вас это интересует, продажи).

Скилджек: Интерпретирует знаниесофт и лингвасофт так, что ваш мозг может использовать их информацию как свою собственную. Он может использовать и актисофт, но если у вас нет скилвэра (стр. 501) умения актисофта будут считаться Знаниями. Общее количество запущенного на скилджеке скилсофта равно Рейтингу скилджека x2, а максимальный рейтинг умения ограничен рейтингом скилджека. Запуск умений из хранилища и остановка умений требуют Свободного действия. Вы не можете использовать Грань на умениях из скилджека. Если у вас есть несколько скилджеков, одномоментно может работать только один.

Беспроводной: Дополнительно ускорение из Матрицы увеличивает общее количество запущенного на скилджеке скилсофта до Рейтинг скилджека x3.

Бустер вкуса: Аналогичен обонятельному бустеру, но улучшает чувство вкуса. Бустер вкуса позволяет получить дополнительные ощущения от ДР и ВР со «вкусовой дорожкой» - остерегайся подделок, чаммер. Прибавьте рейтинг бустера к набору кубиков проверок Проницательности при использовании чувства вкуса.

Зубной отсек: Старейший тип кибервэра на рынке — пустые зубы бывают хрупкими или вместительными. Вместительные используются для контрабанды по настоящему малых партий товара: датачипов и совсем маленьких RFID-меток. Предмет можно извлечь беспроводным сигналом или хитрым движением. Хрупкие модели вызывают связанный эффект (запускают отслеживающий сигнал или выпускают смертельный яд, убедитесь что не перепутали!), это требует беспроводной команды или жёсткого укуса конкретным зубом.

Ультразвуковой сенсор: При активации заменяет нормальное зрение. Режимы работы: активный сонар, пассивный сонар и отключение. Переключение режимов работы требует Свободного действия.

Хэдвэр

Устройство	Сущность	Ёмкость	Доступность	Цена
Коммлинк	0.2	[2]	—	2,000¥ + цена комлинка
Модуль контроля				
Рейтинг 1	1	—	5Л	43,000¥
Рейтинг 2	2	—	10Л	97,000¥
Рейтинг 3	3	—	15Л	208,000¥
Кортексная бомба				
Кинк	0	[1]	12Н	10,000¥
Микробомба	0	[2]	16Н	25,000¥
Площадная бомба	0	[3]	20Н	40,000¥
Кибердека	0.4	[4]	5Л	5,000¥ + цена деки
Датаджек	0.1	—	2	1,000¥
Блокировщик данных (Рейтинг 1–12)	0.1	—	Рейтинг x 2	Рейтинг x 1,000¥
Обонятельный бустер (1–6)	0.2	—	Рейтинг x 3	Рейтинг x 4,000¥
Симриг	0.2	—	12Л	4,000¥
Скилджек (Рейтинг 1–6)	Рейтинг x 0.1	—	Рейтинг x 2	Рейтинг x 20,000¥
Бустер Вкуса	0.2	—	Рейтинг x 3	Рейтинг x 3,000¥
Зубной отсек	—	—	8	800¥
Ультразвуковой сенсор (Рейтинг 1–6)	0.25	[2]	10	Рейтинг x 12,000¥
Модулятор голоса (Рейтинг 1–6)	0.2	—	Рейтинг x 3Н	Рейтинг x 5,000¥

Модулятор голоса: Даёт абсолютный слух и огромную вокальную гибкость и возможность дисторшна. Вы можете без напряжения говорить на повышенной громкости (до 100 децибел), копировать пение птиц, сладкозвучно петь и даёт другие почти сверхъестественные вокальные возможности. Также модулятор может воспроизводить (и более-менее имитировать) записанный или захваченный голос. Прибавьте рейтинг модулятора к набору кубиков проверок умения Имитация.

Айвэр

Наиболее распространённым типом кибервэра в 2075-ом являются киберглаза. Первоначально созданное для слепых, сейчас киберзрение может больше чем природное. В некоторых областях киберглаза всё ещё являются социальным клеймом, да и брезгливость традиционалистов никуда не делась, сама идея о замене работоспособных природных глаз кибернетикой вполне живучая. Киберглаза могут быть любой формы или цвета, от почти естественных до хромированного пурпура. Некоторые модели позволяют сменить цвет и рисунок загрузив новый скин.

Многие модификации предлагают изменения сетчатки родных глаз. Усиления зрения можно установить в киберглаза за Ёмкость или в родные глаза за Сущность, но не одновременно. Как правило, апгрейды устанавливаются на оба глаза одновременно, это позволяет избежать разбалансированности зрения.

Киберглаза: Базовая система киберзрения даёт качество зрения 20/20 на каждом глазу, визуальный канал и встроенную в глаз камеру, а также ёмкость для дальнейших модернизаций.

Компенсация вспышек: Имплантированная версия усиления компенсация вспышек (стр. 488).

Визуальный канал: Имплантированная версия усиления визуальный канал (стр. 488).

Сумеречное Зрение: Имплантированная версия усиления Сумеречное Зрение (стр. 488).

Окулярный дрон: Заменяет одно глазное яблоко. В глазную впадину помещается маленький шарообразный летающий дрон. Он функционирует как обычный киберглаз (со всеми соответствующими усилениями) пока вы не дадите команду на взлёт, после этого вы можете контролировать его как Хоризон Летучий Глаз (стр. 513). Пока дрон отсоединён, у вас остаётся только один глаз, в связи с чем вы получаете штраф -3 к набору кубиков всех проверок. Если вы заменили оба глаза дронами, то пока они отсоединены вы слепы. Очевидно, что окулярный дрон не может быть установлен как модификация сетчатки.

Дупликатор сетчатки: Строжайше запрещённая модификация. Может использовать снимок сетчатки глаза для воссоздания его почти идеальной копии. Совершите Встречную проверку Рейтинга дупликатора и Рейтинга сканера сетчатки (см. **Устройства безопасности**, стр. 391).

Смартлинк: Имплантированная версия усиления зрения смартлинк (стр. 488). Следует заметить, что смартлинк установленный в природном глазу или в паре киберглаз куда более эффективен чем смонтированный во внешнее устройство, см. **Смартган**, страница 475.

Термографическое Зрение: Имплантированная версия усиления Термографическое Зрение (стр. 488).

Усиление зрения: Имплантированная версия Усиления зрения (стр. 488).

Айвэр

Устройство	Сущность	Ёмкость	Доступность	Цена
Базовая система киберглаз				
Рейтинг 1	0.2	4	3	4,000¥
Рейтинг 2	0.3	8	6	6,000¥
Рейтинг 3	0.4	12	9	10,000¥
Рейтинг 4	0.5	16	12	14,000¥
Компенсация вспышек	0.1	[1]	4	1,000¥
Визуальный канал	0.1	*	4	1,000¥
Сумеречное Зрение	0.1	[2]	4	1,500¥
Окулярный дрон	—	[6]	6	6,000¥
Дупликатор сетчатки (Рейтинг 1–6)	0.1	[1]	16Н	Рейтинг x 20,000¥
Смартлинк	0.2	[3]	8Л	4,000¥
Термографическое Зрение	0.1	[2]	4	1,500¥
Усиление зрения (Рейтинг 1–3)	0.1	[Рейтинг]	Рейтинг x 3	Рейтинг x 4,000¥
Визуальное приближение	0.1	[2]	4	2,000¥

** Включая базовую систему киберглаз.*

Эрвэр

Устройство	Сущность	Ёмкость	Доступность	Цена
Киберуши				
Рейтинг 1	0.2	4	3	3,000¥
Рейтинг 2	0.3	8	6	4,500¥
Рейтинг 3	0.4	12	9	7,500¥
Рейтинг 4	0.5	16	12	11,000¥
Усиление слуха (Рейтинг 1-3)	0.1	[Рейтинг]	Рейтинг x 3	Рейтинг x 4,000¥
Усилитель баланса	0.1	[4]	8	8,000¥
Демпфер	0.1	[1]	6	2,250¥
Избирательный звуковой фильтр (Рейтинг 1-6)	0.1	[Рейтинг]	Рейтинг x 3	Рейтинг x 3,500¥
Звуковой канал	0.1	*	4	1,000¥
Пространственное распознавание	0.1	[2]	8	4,000¥

** Включая базовую систему киберушей.*

Визуальное приближение: Имплантированная версия усиления Визуальное приближение (стр. 488).

Эрвэр

Модификации ушей, как и киберглаза, доступны в виде полной кибернетической замены (установка дальнейших модификаций производится за Ёмкость), либо как точечные модификации внутреннего уха, за Сущность. Как правило, апгрейды устанавливаются в оба уха одновременно, это позволяет избежать разбалансированности слуха.

Киберуши: Обычно заменяют только внутренне ухо, хотя при желании можно заменить всю систему. Киберуши даёт нормальный слух (как всенаправленный микрофон), звуковой канал и Ёмкость для последующих модернизаций.

Усиление слуха: Имплантированная версия Усиления слуха (стр. 489).

Усилитель баланса: Оптимизирует механизм поддержания равновесия, располагающийся во внутреннем ухе. Вы получаете 1 бонусный кубик ко всем проверкам в которых важно удержание равновесия: скалолазание, прогулка по узким помостам, приземление после прыжка и так далее.

Демпфер: Защищает пользователя от внезапного увеличения громкости звука, а также от звукового урона. Даёт бонус +2 к набору кубиков при сопротивлении звуковым атакам, включая светошумовые гранаты.

Избирательный звуковой фильтр: Имплантированная версия избирательного звукового фильтра (стр. 489), но максимальный рейтинг 6 вместо 3.

Звуковой канал: Звуковой эквивалент визуального канала, может проигрывать аудио данные (записи, звуковые дорожки фильмов, музыку и т.д.) из связанных источников в ЛЛС пользователя (а также хэдвэра и датаджека) непосредственно в киберушах пользователя. Звуковой канал часто необходим для ДР, позволяя воспроизводить звуковую составляющую.

Пространственное распознавание: Имплантированная версия пространственного распознавания (стр. 489).

Бодивэр

Бодивэр сделает вас сильнее, быстрее, защищённее и в целом более роботоподобным, если вас это волнует. Бодивэр не может быть установлен в киберконечности если не имеет цены в Ёмкости [указывается в квадратных скобках]. Бодивэр с ценой в Ёмкости может быть установлен в киберконечности за Ёмкость вместо Сущности.

Укрепление костей: Ваши кости укрепляются пластиковой или металлической решёткой, что повышает их крепость и прочность (как и массу вашего

Укрепление костей

Материал	Повышение Тела	Броня	Безоружный урон
Пластик	+1	+1	(Сила + 1)Ф
Алюминий	+2	+2	(Сила + 2)Ф
Титан	+3	+3	(Сила + 3)Ф

тела). Укрепление костей бывает трёх типов: пластиковое, алюминиевое и титановое — одномоментно у вас может быть только одно. Оно даёт вам, в соответствии с таблицей Укрепление Костей, дополнительное Тело при сопротивлении Физическому урону, немного Брони (складывающейся с другой бронёй, но без Обременения) и изменяет наносимый вами урон в безоружном бою. Укрепление костей несовместимо с другими аугментациями затрагивающими кости (например, аугментацией уплотнение костей).

Кожное покрытие: Жёсткие пластиковые и керамические плиты крепятся к коже пользователя. Пластины довольно заметны, а уж на ощупь и вовсе очевидны, впрочем их можно замаскировать под цвет и текстуру поверхности. Кожное покрытие даёт бонус Брони равный своему Рейтингу (складывающийся с другой бронёй, но без Обременения). Кожное покрытие не комбинируется с другими кожными аугментациями дающими бонус к Броне, такими как ортокожа.

Пальцевой контейнер: Этот скрытый контейнер выдолблен в крайнем суставе пальца, и открывается либо удалением ногтя, либо отсоединением всего сустава. В отсеке можно хранить очень маленькие предметы, такие как микродроны, RFID-метки или датачипы. Помещение или изъятие предмета из отсека требует одного Сложного действия. Находящиеся в отсеке предметы полностью скрыты, а сам отсек имеет Скрываемость -10.

Популярным трюком является помещение в пальцевой контейнер мономолоконного кнута (стр. 461), где кончик пальца действует как гирька. Извлечение кнута из контейнера требует Простого действия, а свёртывание обратно — Сложного. Многие зрители будут считать, что кнут появился из воздуха.

Беспроводной: Помещение или изъятие предмета из отсека требует одного Простого действия.

Кошкомёт: Имплантированная версия кошкомёта (стр. 495). Однако, внутри устройства нет места для троса, так что перед выстрелом вам придётся подключить его дополнительно.

Внутренний кислородный резервуар: Заменяет часть одного лёгкого на баллон со сжатым воздухом, позволяющим вам задержать дыхание до (рейтинг резервуара) часов. Это позволяет увеличить время погружения и, на время задержки дыхания, даёт вам полную защиту от токсинов с ингаляционным переносом. Включение и отключение резервуара требует Простого действия. Заправка резервуара воздухом под давлением происходит через впускной клапан (расположенный под грудной клеткой) и занимает пять минут, кроме того вы можете наполнить резервуар за 6 часов обычного дыхания.

Беспроводной: Включение и отключение резервуара требует Свободного действия. Вы всегда в курсе текущего уровня воздуха в резервуаре и его чистоты.

Замена мышц: Зачем терять время на тренировки, есть можно просто заменить мускулы? Искусственно выращенные мышцы заменяют или дополняют природные, а кальциевая терапия и укрепление скелета усиливают вашу стойкость. Этот бодивэр повышает ваши атрибуты Сила и Ловкость на свой рейтинг. Он не сочетается с другими мышечными аугментациями, вроде мускульной аугментации или биовэром мышечный тоник.

Усилители реакции: Замена ваших позвонков на сегменты из сверхпроводящего материала позволит увеличить вашу скорость реакции. Прибавьте Рейтинг этого кибервэра к вашему атрибуту Реакция (не забудьте пересчитать Инициативу и Физический предел). Усилители реакции несовместимы с другими улучшениями Реакции, в том числе вшитыми рефлексами.

Беспроводной: Теперь усилители реакции совместимы с беспроводными вшитыми рефлексами, а общий бонус к Реакции может быть выше +4, если обе системы работают в беспроводном режиме.

Скилвэр: Система нервномышечных контроллеров, перекрывающих природную нервную систему и способны воспроизводить «мышечную память» записанную в скилджеке (стр. 497). Система может использовать актисофт рейтинг которого не превышает рейтинг скилвэра, но только если актисофт работает на имплантированном скилджеке. Скилвэр несовместим с биовэром регистратор рефлексов.

Беспроводной: Расширение кэш-память скилвэра даёт вам +1 к врождённому пределу (Физическому, Ментальному или Социальному) при применении умений со скилвэра.

Отсек контрабанды: Если предмет не влезает в пальцевой контейнер, но обнаружение его нежелательно можно установить отсек для контрабанды, который можно разместить в тех частях тела, которые легко выдолбить/заменить. Это могут быть рёбра и пространство между ними, кости таза, лопатки и так далее. В такой отсек можно поместить небольшой предмет (не более лёгкого пистолета, конкретика остаётся на усмотрение МИ). Отсек имеет Скрываемость -10. Помещение или изъятие предмета из отсека требует одного Сложного действия.

Беспроводной: Помещение или изъятие предмета из отсека требует одного Простого действия.

Бодивэр

Устройство	Сущность	Ёмкость	Доступность	Цена
Укрепление костей				
Пластиковое	0.5	—	8Л	8,000¥
Алюминиевое	1	—	12Л	18,000¥
Титановое	1.5	—	16Л	30,000¥
Кожное покрытие (Рейтинг 1-6)	Рейтинг x 0.5	—	(Рейтинг x4)Л	Рейтинг x 3,000¥
Пальцевой контейнер	0.1	[1]	4	3,000¥
Кошкомёт	0.5	[4]	8	5,000¥
Внутренний кислородный резервуар (Рейтинг 1-3)	0.25	[3]	Рейтинг	Рейтинг x 4,500¥
Замена мышц (Рейтинг 1-4)	Рейтинг x 1	—	(Рейтинг x 5)Л	Рейтинг x 25,000¥
Усилители реакции (Рейтинг 1-3)	Рейтинг x 0,3	—	(Рейтинг x 5)Л	Рейтинг x 13,000¥
Скилвэр (Рейтинг 1-6)	Рейтинг x 0,1	—	Рейтинг x 4	Рейтинг x 20,000¥
Отсек контрабанды	0.2	[2]	6	7,500¥
Вшитые рефлексы (Рейтинг 1-3)				
Рейтинг 1	2	—	8Л	39,000¥
Рейтинг 2	3	—	12Л	149,000¥
Рейтинг 3	5	—	20Л	217,000¥

Вшитые рефлексы: Весьма инвазивная, болезненная и меняющая жизнь операция добавляет вам множество нервных бустеров и адреналиновых стимуляторов которые выбросят вас в новый мир, в котором все кроме вас двигаются в замедленном режиме. Система имеет как ручные так и автоматические триггеры на включение и отключение вшитых рефлексов; включение или отключение вручную требует Сложного действия, в беспроводном режиме — Простого. При активации каждое очко рейтинга вшитых рефлексов даёт вам +1 к Реакции (и соответствующий бонус к Инициативе) и +1к6 Кубик Инициативы. Вшитые рефлексы несовместимы с иными аугментациями влияющими на Реакцию и Инициативу.

Беспроводной: Теперь вшитые рефлексы совместимы с беспроводными усилителями реакции, а общий бонус к Реакции может быть выше +4, если обе системы работают в беспроводном режиме.

Киберконечности

В современном, наполненном доступным биовэром, мире использование кибернетических протезов считается грубым и примитивным. Зато они просты в обслуживании и модернизации, также не стоит забывать об их дешевизне. А поскольку киберконечности эффективнее своих природных предков и способны нести множество полезных профессионалам примочек, спрос на них не спадает.

Также в категорию киберконечностей включены киберчерепа и киберторсы, хоть они и не являются полными заменами (как и собственно конечностями).

Киберконечности имеют собственные рейтинги Силы и Ловкости. Когда в проверке используется конкретная конечность (например, атака киберрукой) используйте атрибут конечности (родной или кибер); в ином случае используйте среднее значение используемых конечностей. Если задача требует точной координации нескольких конечностей — используйте наименьшее значение. Атрибуты частичных конечностей (таких как киберкисть и киберступня) могут быть увеличены, но используются они только когда работает только конкретная конечность (при, например, проверке Силы при захвате киберкистью). В киберконечности нельзя устанавливать биовэр, а кибервэр можно ставить только за Ёмкость. Цену в Сущности, Ёмкость и прочие параметры можно найти в таблице Киберконечности.

У киберконечностей есть и другие полезные возможности. Они дают 1 дополнительную клетку Счётчика Физического Состояния за каждую имеющуюся у вас киберконечность (за исключением кистей и ступней, а частичная конечность идёт за половину целой). Они дают Ёмкость, которую можно использовать под кибероружие и другие системы с Ёмкостью указанной [в скобках]. С правильными аксессуарами они могут сделать вас сверхчеловеком. Киберконечности опасны даже без установленного кибероружия — Значение Урона от безоружных атак ими равняется (Сила)Ф.

Киберконечности: Базовые модели киберпротезов. У всех стандартных моделей Сила и Ловкость равны 3. Эти значения могут быть улучшены только усилениями киберконечностей, другие аугментации в данном случае бесполезны.

Спецзаказ: Подстройка киберконечности под вашу телосложение и мускулатуру. Спецзаказ позволяет поднять рейтинги Силы и/или Ловкости вашей киберконечности. Каждое повышение каждого атрибута

Киберконечности

Конечность	Сущность	Ёмкость	Доступность	Цена
Очевидные киберконечности				
Рука целиком	1	15	4	15,000¥
Нога целиком	1	20	4	15,000¥
Кисть/Ступня	0.25	4	2	5,000¥
Предплечье	0.45	10	4	10,000¥
Голень	0.45	12	4	10,000¥
Торс	1.5	10	12	20,000¥
Череп	0.75	4	16	10,000¥
Синтетические киберконечности				
Рука целиком	1	8	4	20,000¥
Нога целиком	1	10	4	20,000¥
Кисть/Ступня	0.25	2	2	6,000¥
Предплечье	0.45	5	4	12,000¥
Голень	0.45	6	4	12,000¥
Торс	1.5	5	12	25,000¥
Череп	0.75	2	16	15,000¥
Спецзаказ	**Сущность**	**Ёмкость**	**Доступность**	**Цена**
Каждое очко Силы или Ловкости выше 3	—	—	Конечность + 1	+5,000¥

Усиления киберконечностей

Усиление	Сущность	Ёмкость	Доступность	Цена
Ловкость (Рейтинг 1-3)	—	Рейтинг	(Рейтинг x 3)Л	Рейтинг x 6,500¥
Броня (Рейтинг 1-3)	—	Рейтинг	Рейтинг x 5	Рейтинг x 3,000¥
Сила (Рейтинг 1-3)	—	Рейтинг	(Рейтинг x 3)Л	Рейтинг x 6,500¥

Аксессуары киберконечности

Аксессуар	Сущность	Ёмкость	Доступность	Цена
Киберрука-гироподвес	—	[8]	12Н	6,000¥
Карман киберуки	—	[3]	12Л	3,000¥
Кибер кобура	—	[5]	8Л	2,000¥
Гидрорычаг (Рейтинг 1-6)	—	[Рейтинг]	9	Рейтинг x 2,500¥
Большой отсек контрабанды	—	[5]	6	8,000¥

повышает Доступность и цену кибервэра. Если какой либо атрибут превышает ваш природный максимум этого атрибута, вы не можете использовать киберконечность (так что не забывайте считать), но усиления киберконечности всё ещё доступны. Вы можете устроить спецзаказ только при покупке конечности, но усиления добавлять можно и позже.

Киберконечность может быть очевидной или синтетической.

Очевидные киберконечности: Искусственность этих протезов очевидна любому, если конечно имплантаты не прикрыты одеждой. Часто их хромируют или красят в матовые цвета, но сама механическая природа конечностей нескрываема. Некоторые, впрочем не часто теперь встречающееся, находят такие вещи тревожащими и неприятными. В некоторых кругах их наличие может негативно отразиться на ваших попытках социального взаимодействия, особенно этим грешат сливки общества и группки пуристов.

Синтетические киберконечности: Замаскированы под натуральные. Факт их искусственности имеет Скрываемость -8 (для этой проверки Проницательность можно заменить Кибертехнологией) для простого взгляда, но на ощупь их природа очевидна.

Усиления киберконечностей

Используют Ёмкость киберконечности для её усовершенствования. Существует три типа усилений: Ловкость, Броня и Сила. Усиления физических атрибутов прибавляют свой рейтинг к соответствующему атрибуту конечности. Усиления Брони дают бонус Брони равный своему рейтингу (складывающийся с другой бронёй, но без Обременения). Каждая конечность может иметь только одно усиление конкретного типа (вы не можете установить два усиления Силы 3 на одну киберруку), но можно заменить одно усиление на другое.

Аксессуары киберконечностей

Нижеприведённые устройства могут быть установлены только в киберконечности, причём некоторые, только в киберконечности конкретного вида.

Киберрука-гироподвес: Устанавливается только на частичную и полную киберруку. При активации из вашего запястья выдвигается противовес и раскручивается маленький гироскоп, что улучшает вас баланс и компенсирует отдачу при стрельбе. Видок ещё тот. Эффект идентичен Гирокреплению (стр. 473), но рейтинг только 3 (эффект не складывается с гирокреплением). Включение или отключение системы требует Простого действия.

Беспроводной: Включение или отключение системы требует Свободного действия.

Карман киберуки: Имплантированная версия скрытого оружейного крепления (стр. 473), позволяет скрыть от нормально зрения тазер, скрытый или лёгкий пистолет. На подготовку оружия из кармана необходимо Простое действие.

Кибер кобура: Вы можете поместить тазер, любой пистолет или оружие пистолетного размера в кобуру, которая полностью закрыта до своей активации. Извлечение или помещение оружия требует одного Простого действия. Также может быть использована как отсек контрабанды для предмета размером с пистолет (остаётся на усмотрение МИ).

Беспроводной: Извлечение оружия из кобуры требует Свободного действия.

Гидрорычаг: Для использования необходимо иметь две киберноги с гидрорычагом одинакового рейтинга. Каждое очко рейтинги имплантата даёт вам +1 кубик к Физическому пределу при прыжках и спринте, +20% к максимальной длинне прыжка и снижает высоту падения, для расчёта урона, на 2 метра.

Беспроводной: Даёт бонус +1 к наборам кубиков проверок включающих прыжки, спринт или подъём при использовании ваших ног.

Большой отсек контрабанды: Укрупнённая версия отсека контрабанды (стр. 473). Он может вмещать предмет размером с тяжёлый пистолет или маленький пистолет-пулемёт (на усмотрение МИ, но где-то размером с хлебницу). Положить или достать предмет требует Сложного действия.

Беспроводной: Положить или достать предмет требует Простого действия.

Имплантированное кибер-оружие

Нижепредставленные устройства могут быть установлены в киберконечности или прямо в мясо. Кибер-оружие популярно в среди обитателей диких городских территорий и уличных самураев, которым неприятно оказаться вовсе без оружия.

Киберпушки: Обычно их устанавливают в родную руку или киберруку, но возможен монтаж и в ногу или даже в торс.

Киберпушки отличны от кибер кобур тем, что имплантируется само оружие которое ощущается как часть тела. В зависимости от размера оружия киберпушка может занимать часть предплечья или заменять всю руку целиком, в таком случает части относившиеся к функционалу руки надстраиваются поверх оружия. Небольшие киберпушки ведут огонь через отверстие в ладони или суставе, более крупные орудия используют запястье.

Ради большей скрытности киберпушки создаются в основном из неметаллических соединений, а любые металлические части включаются в структуру (кибер)руки. Все киберпушки имеют внутренний магазин (вм) и могут быть оснащены скрытым внешним портом для боеприпасов. Однако, как только вы подсоедините обойму к своему запястью, наличие в нём киберпушки станет вполне очевидно. Также на киберпушки можно установить лазерные прицелы и глушители/шумоподавители, но не другие аксессуары для оружия. Все киберпушки изначально оснащены смартганами (стр. 475).

Имплантированное оружие

Киберпушка	Точность	Урон	БР	Режим	КО	АММО
Кибер-скрытый	4 (6)	6Ф	—	СЗ	—	2 (вм) / 6 (о)
Кибер лёгкий пистолет	6 (8)	7Ф	—	СЗ	—	10 (вм) / 15 (о)
Кибер автоматический пистолет	4 (6)	6Ф	—	СЗ / ОЧ	1	18 (вм) / 32 (о)
Кибер тяжёлый пистолет	4 (6)	7Ф	–1	СЗ	—	8 (вм) / 12 (о)
Кибер пистоле-пулемёт	4 (6)	7Ф	—	СЗ / ОЧ	2	18 (вм) / 32 (о)
Кибер дробовик	4 (6)	7Ф	–1	ОВ	—	4 (вм) / 10 (о)
Кибер микрогранатомёт	4 (6)	Как граната	Как граната	ОВ	—	2 (вм) / 6 (о)

Кибер рукопашное оружие: За четверть текущего века имплантированное оружие ближнего боя стало символом уличного бойца, от мелкой шпаны до уличных самураев. Его можно уставить как модернизацию киберруки или вживить непосредственно в мясо. Кибер оружие может быть подготовлено особым движением мышц, нервным импульсом или беспроводным сигналом. Атаки кибер рукопашным оружием используют умение Безоружный Бой и Физический предел.

Встроенная бритва представляет собой два трёхсантиметровых лезвия изготовленных из хромированной стали или углеродного волокна. Лезвия или выскакивают из под ногтей или полностью их заменяют. *Встроенные клинки* вдвигаются из снизу ладони (напротив большого пальца) параллельно ладони, и хотя все они лёгкие и тонкие, формы и стили бывают различными. *Кибер-шпорами* называют несколько, от одного до трёх, лезвий выдвигающихся из запястья или костяшек пальцев, длинна лезвий достигает 30 сантиметров. *Шоковые руки* являются имплантированной версией шоковой перчатки и прекрасно подходит для очень энергичных объятий. Шоковые руки наносят Электрический урон (стр. 180) и имеют 10 зарядов, при подключении к источнику питания заряжаются со скоростью 1 заряд за 10 секунд.

Имплантированное оружие

Киберпушка	Сущ.	Ём.	Дост.	Цена
Скрытый пистолет	0.1	[2]	8Л	2,000¥
Лёгкий пистолет	0.25	[4]	10Л	3,900¥
Автоматический пистолет	0.5	[6]	12Л	3,500¥
Тяжёлый пистолет	0.5	[6]	12Л	4,300¥
Пистолет-пулемёт	1	[8]	12Л	4,800¥
Дробовик	1.25	[10]	12Л	8,500¥
Гранатомёт	1.5	[15]	20Н	30,000¥
Внешний порт для боеприпасов	0.1	[1]	—	+1,000¥
Лазерный прицел	—	[1]	—	+1,000¥
Глушитель/шумоподавитель	—	[2]	—	+1,000¥
Кибер-рукопашное	**Сущ.**	**Ём.**	**Дост.**	**Цена**
Встроенные клинки (выдвижные)	0.25	[2]	10Н	2,500¥
Встроенная бритва (выдвижная)	0.2	[2]	8Н	1,250¥
Кибер-шпоры (выдвижные)	0.3	[3]	12Н	5,000¥
Шоковые руки	0.25	[4]	8Л	5,000¥

Имплантированное оружие

Оружие	Досяг.	Урон	БР
Встроенные клинки	—	(Сила + 2)Ф	–2
Встроенная бритва	—	(Сила + 1)Ф	–3
Кибер-шпоры	—	(Сила + 3)Ф	–2
Шоковые руки	—	9О(э)	–5

Биовэр

Базовый биовэр	Сущность	Доступность	Цена
Адреналиновая помпа (Рейтинг 1–3)	Рейтинг x 0.75	(Рейтинг x 6)Н	Рейтинг x 55,000¥
Уплотнение костей (Рейтинг 1–4)	Рейтинг x 0.3	(Рейтинг x 4)	Рейтинг x 5,000¥
Кошачьи глаза	0.1	4	4,000¥
Усиленные сочленения	0.3	12	24,000¥
Мускульная аугментация (Рейтинг 1–4)	Рейтинг x 0.2	(Рейтинг x 5)Л	Рейтинг x 31,000¥
Мышечный тоник (Рейтинг 1–4)	Рейтинг x 0.2	(Рейтинг x 5)Л	Рейтинг x 32,000¥
Ортокожа (Рейтинг 1–4)	Рейтинг x 0.25	(Рейтинг x 4)Л	Рейтинг x 6,000¥
Защита от патогенов (Рейтинг 1–6)	Рейтинг x 0.1	(Рейтинг x 2)	Рейтинг x 4,500¥
Производитель тромбоцитов	0.2	12	17,000¥
Кожный карман	0.1	4	12,000¥
Надщетовидка	0.7	20Л	140,000¥
Симбиоты (Рейтинг 1–4)	Рейтинг x 0.2	(Рейтинг x 5)	Рейтинг x 3,500¥
Синтекардиум (Рейтинг 1–3)	Рейтинг x 0.1	(Рейтинг x 4)	Рейтинг x 30,000¥
Индивидуальные феромоны (Рейтинг 1–3)	Рейтинг x 0.2	(Рейтинг x 4)Л	Рейтинг x 31,000¥
Экстрактор Токсинов (Рейтинг 1–6)	Рейтинг x 0.2	(Рейтинг x 3)	Рейтинг x 4,800¥
Трахеальный фильтр (Рейтинг 1–6)	Рейтинг x 0.1	(Рейтинг x 3)	Рейтинг x 4,500¥

Безоружные атаки	Досяг.	Урон	БР
Уплотнение костей Рейтинг 1	—	(Сила)Ф	—
Уплотнение костей Рейтинг 2	—	(Сила + 1)Ф	—
Уплотнение костей Рейтинг 3	—	(Сила + 2)Ф	—
Уплотнение костей Рейтинг 4	—	(Сила + 3)Ф	—

Биовэр

По сравнению с кибервэром, биовэр более изящен, более целостный и менее инвазивный, но более дорогой. Вместо замены частей тела на машины, биовэр аугментирует собственные функции тела и интегрирует пересаженные органы, которые функционируют как родные. Применение биотехнологий дело непростое, поскольку необходимо сохранить тонкий баланс гомеостаза между органическими системами. За последнее десятилетие бионика и биоинженерия спустились с Олимпа лабораторий и стали вполне доступны. Биовэр больше стоит по деньгам, меньше по Сущности и куда более труден в обнаружении. И, что очевидно, но напомнить не грех, в биовэра нет никаких беспроводных возможностей в принципе.

Адреналиновая помпа: Имплантируется в нижнюю часть живота и подсоединяется к обоим надпочечникам. В состоянии покоя помпа выполняет роль простого резервуара для адреналина. Но при активации она вбрасывает в кровоток концентрированную дозу адреналина. Активировать помпу может физическое или эмоциональное напряжение (если вы провалили проверку Самообладания (стр. 160)), или вы сами, Свободным действием. Пока помпа активны вы игнорируете модификаторы ран и не можете потерять сознание, даже если все клетки Счётчика Оглушённого Состояния заполнены. Также в это время вы не можете отдыхать, но зато рейтинг помпы прибавляется к вашим атрибутам Сила, Ловкость, Реакция и Сила Воли. Помпа работает ((рейтинг помпы) x 1к6) Боевых Ходов (помпа не может быть отключена до истечения этого срока). После этого вы падаете и получаете столько клеток Оглушающего урона сколько Боевых Ходов действовала помпа (для сопротивления этому урону используйте свои родные значение Тела и Силы Воли). По окончании эффекта ваши атрибуты возвращаются к обычному значению, а вы прекращаете игнорировать штрафы за раны или теряете сознание от Оглушающего урона. На восстановление помпе требуется 1 час, до этого её нельзя активировать.

Уплотнение костей: Укрепление молекулярной структуры костей повышает их плотность и прочность. Также укрепляются связки и несколько возрастает вес. При проверках на сопротивление повреждениям рейтинг этого биовэра прибавляется к вашему атрибуту Тело. Кроме того в рукопашной схватке без оружия вы наносите Физический урон, основанный на рейтинге этой аугментации (см. таблицу Уплотнение костей). Уплотнение костей несовместимо с другими аугментациями костей, в том числе кибервэром Укрепление костей.

Кошачьи глаза: Трансгенные искусственно выращенные глаза являющиеся кошачьими в прямом смысле — модифицированы профилем ДНК и с окципитальной структурой подключения. Кошачьи глаза

лучше улавливают свет и усиливают ночное зрение, эффективно давая Сумеречное зрение. Кошачьи глаза сужаются и отражают свет, ну как у кошек. Очевидно, что этот биовэр несовместим со всеми усилениями и заменами глазного кибервэра.

Усиленные сочленения: Множество процедур, таких как покрытие контактирующих поверхностей, пересмазывание и аугментация сухожилий и связок делают мышцы более гибкими, а действия более скоординированными. Этот биовэр даёт вам бонус +1 к набору кубиков проверок Искусства Побега и повышает на +1 к Физический предел (складывается с другими модификаторами предела).

Мускульная аугментация: Повышает эффективность работы существующих мышц. Специально выращенные мышечные кабели вплетаются в существующие мышечные волокна, повышая мышечную массу и грубую силу, а также придавая вид качка. Мускульная аугментация прибавляет свой рейтинг к вашему атрибуту Сила. Этот биовэр несовместим с другими аугментациями повышающими Силу, в том числе кибервэром замена мышц.

Мышечный тоник: Повышает эластичность мышечных волокон в существующем мышечном напряжении, что приводит к усилению напряжения и гибкости мышц, а также плавности и скорости движений. Мышечный тоник прибавляет свой рейтинг к вашему атрибуту Ловкость. Этот биовэр несовместим с другими аугментациями повышающими Ловкость, в том числе кибервэром замена мышц.

Ортокожа: Сеть из биоткани даёт некоторую защиту и практически неотличима от натуральной кожи. Ортокожа прибавляет свой рейтинг к вашей Броне, эффект складывается со другой Бронёй. Ортокожа не комбинируется с другими аугментациями кожи дающими Броню, включая кожное покрытие.

Защита от патогенов: Усиление селезёнки производящее более эффективные и агрессивные белые кровяные тельца. Защита от патогенов прибавляет свой рейтинг к проверкам Сопротивления Болезни.

Производитель тромбоцитов: Увеличивают стойкость вашего организма к Физическому урону за счёт ускорения производства тромбоцитов костным мозгом и повышения их концентрации в крови, что помогает быстрее останавливать кровотечение. Каждый раз, когда вы получаете 2 и более клетки урона Счётчика Физического Состояния вы уменьшаете урон на 1 клетку.

Кожный карман: Этот лоскут кожи может располагаться любом месте вашего тела. Лишённый нервных окончаний «футляр» из плоти идеален для сокрытия небольшого предмета — биовэровская версия отсека контрабанды (стр. 500). Кожный карман имеет Скрываемость -10. На извлечение или помещение предмета в карман требуется Сложное действие.

Надщетовидка: Размещаемый в верхней части имеющейся щитовидной железы этот имплантат заменяет её метаболические функции. Повышенный метаболизм позволяет вырабатывать больше энергии, переводя вас на форсаж. В этом состоянии вам необходимо есть в два раза больше. Итого вы получаете +1 к Ловкости, Телу, Реакции и Силе, а также +25% к стоимости уровня жизни. И чуток гиперактивности.

Симбиоты: Адаптированные микроорганизмы в кровотоке значительно ускоряют выздоровление. Прибавьте рейтинг симбиотов к набору кубиков всех проверок лечения (Физического и Оглушённого). Однако, у симбиотов есть необычные диетические пристрастия, которые необходимо удовлетворять, если конечно не хотите их смерти. Вам необходимо платить (рейтинг симбиотов x 200) нюйен в месяц за специальную пищу для симбиотов, хотя если ваш Уровень Жизни Высокий или выше всё уже включено.

Синтекардиум: Искусственно выращенный миокард выполняет сердечно-сосудистые функции более эффективно, что позволяет больше насытить кровь кислородом. Синтекардиум прибавляет свой рейтинг к набору кубиков ваших проверок умений из группы Атлетика.

Индивидуальные феромоны: Созданы для неуловимого влияния на окружающих. Индивидуальные феромоны прибавляют свой рейтинг к набору кубиков ваших проверок умений из групп Притворство и Влияние, но только если ваш собеседник находится в зоне комфортного разговора — если он не может почувствовать ваш запах, феромоны бессильны. Кроме того индивидуальные феромоны воздействуют на вас поднимая самооценку, увеличивая ваш Социальный предел на свой рейтинг. Индивидуальные феромоны не оказывают воздействия на магические способности и проверки.

Экстрактор токсинов: Специально выращенный кластер клеток в печени повышает её фильтрующие возможности. Экстрактор токсинов прибавляет свой рейтинг к набору кубиков всех ваших проверок Сопротивления Токсинам (см. **Токсины, наркотики и ЛОЖь**, стр. 444).

Трахеальный фильтр: Этот орган, имплантируемый в верхнюю часть трахеи, может поглощать примеси в воздухе и защищать от них лёгкие. Трахеальный фильтр прибавляет свой рейтинг к набору кубиков ваших проверок Сопротивления Токсинам против токсинов с ингаляционным переносом (см. **Токсины, наркотики и ЛОЖь**, стр. 444).

Выращенный биовэр

Выращенный биовэр должен быть создан под конкретного владельца. Неудивительно, что он дороже и сложнее в приобретении чем общедоступные модели.

Церебральный усилитель: Извилины и борозды вашего головного мозга аугментируются и усиливаются дополнительной нервной тканью, что улучшает функционирование мозга. Церебральный усилитель увеличивает ваш атрибут Логика на свой рейтинг.

Компенсатор повреждений: Фактически, это рубильники в нервных цепях, блокирующий сообщения о боли. При определении штрафов за раны вы интегрируете столько клеток урона (Физического, Оглушающего или их комбинации) каков рейтинг компенсатора.

Мнемонический усилитель: Высококонцентрированная масса серого вещества прикрепляется к центру памяти мозга и улучшает краткосрочную и длительную память. Прибавьте Рейтинг усилителя к набору кубиков проверок Знаний, Языков и иных связанных с памятью проверок, а также к Ментальному пределу.

Редактор боли: Кластер специализированной нервной ткани предназначенный для фильтрации сенсорных стимулов. Когда редактор боли активен, вы игнорируете все модификаторы ран и остаётесь в сознании даже если должны были потерять сознание из-за заполнения Счётчика Оглушённого Состояния. Вы не чувствуете боли — блаженное, безрассудное и опасное состояние, ведь о полученных ранениях вы можете узнать только после самоосмотра (действие Рассмотреть Подробно) или по показаниям биомонитора (стр. 495). Когда редактор боли активен он увеличивает вашу Силу Воли на 1 и уменьшает Интуицию на 1. Кроме того, все ваши тактильные проверки Проницательности получают штраф -4 к набору кубиков.

Регистратор рефлексов: Шаг первый: вырастите дополнительный нейронный материал в небольшом кластере. Шаг второй: поместите материал в череп и подсоедините его к нервам отвечающим за двигательные рефлексы. Профит: метачеловек с улучшенной мышечной памятью. Регистратор рефлексов прибавляет 1 к рейтингу конкретного умения связанного с Физическим атрибутом. Несколько регистраторов могут быть установлены, но их умения не должны повторяться. Биовэр регистратор рефлексов несовместим с кибервэром скилвэр.

Регулятор сна: Модификация гипоталамуса, позволяющая дольше бодрствовать, что полезно для представителей любой профессии. Вам не нужно спать каждый день, а сон у вас глубокий и ровный (хотя и разбудить вас нелегко). Регулятор сна позволяет спать по 3 часа в день и бодрствовать до получения усталости от лишения сна (стр. 182) вдвое дольше. Длительность отдыха для лечения не меняется.

Выращенный биовэр

Биовэр	Сущ.	Дост.	Цена
Церебральный усилитель (Рейтинг 1-3)	Рейтинг x 0.2	(Рейтинг x 6)	Рейтинг x 31,500¥
Компенсатор повреждений (Рейтинг 1-12)	Рейтинг x 0.1	(Рейтинг x 3)Н	Рейтинг x 2,000¥
Мнемонический усилитель (Рейтинг 1-3)	Рейтинг x 0.1	(Рейтинг x 5)	Рейтинг x 9,000¥
Редактор боли	0.3	18Н	48,000¥
Регистратор рефлексов (Умение)	0.1	10	14,000¥
Регулятор сна	0.1	6	12,000¥
Синаптический усилитель (Рейтинг 1-3)	Рейтинг x 0.5	(Рейтинг x 6)Л	Рейтинг x 95,000¥

Синаптический усилитель: Увеличивает и реплицирует клетки спинного мозга, позволяя ускорить прохождение нервных сигналов. В результате уменьшается время реакции. Усилитель даёт бонус +1 к Реакции (не забудьте скорректировать Инициативу и Физический предел) и +1к6 к Значению Инициативы за очко рейтинга. Синаптический усилитель не комбинируется с другими усилениями Реакции или Инициативы.

Магические Товары

Магические расходники и формулы заклинаний описаны в главе **Магия** на странице 348.

Машины и дроны

Используемые в бою атрибуты машин описаны в главе **Техника** на странице 216. Также у техники есть небоевой атрибут, **Вместимость**, указывающий на то, сколько человек может поместиться в данной модели (в том числе водитель) или, в крайнем случае, можно разместить груз — на месте одного человека можно перевезти 250 килограмм груза. Вместимость (для пассажиров) может быть превышена на 150%, набивая людей как селёдки, но при этом Скорость и Управляемость машины падает на единицу. Вы можете посадить на спортивный байк нештатного пассажира или забить заднее сиденье седана всяким барахлом, но железный конь уже не покажет прежнюю прыть.

Риг-интерфейс: Позволяет использовать модуль контроля для впрыгивания в машину и непосредственного её контроля через виртуальную реальность. Обычный риг-интерфейс позволяет подключатся к контролируемой машине по прямому оптоволоконному кабелю или беспроводному каналу. Подробности находятся в главе **Быть Машиной** на странице 287.

Оружейные крепления: Машины можно оснастить вооружением, в количестве не превышающим родное Тело машины разделённое на 3 (округляется вниз). Стандартное оружейное крепление может вместить штурмовую винтовку или оружие меньшего размера и несёт 250 патронов. *Тяжёлое* оружейное крепление может нести 2 оружия причём любых и несёт 500 патронов в ленте или (Тело машины) ракет. Всё смонтированное вооружение управляется удалённо и имеет арку стрельбы 90 градусов (по вертикали и горизонтали). Возможна установка *ручного управления*, но за дополнительную плату и только для машин, не для дронов.

Мотоциклы

При управлении мотоциклами используется умение Пилотирование Наземных Машин. Большая часть мотоциклов оснащена электрическим или гибридным двигателем на биотопливе.

Магические Товары

Фоки	Доступность	Цена
Зачаровательный Фок	(Мощь x3)Л	Мощь x 5,000¥
Фок Метамагии	(Мощь x3)Л	Мощь x 9,000¥
Силовой Фок	(Мощь x4)Л	Мощь x 18,000¥
Фок Ци	(Мощь x3)Л	Мощь x 3,000¥
Заклинательный Фок	(Мощь x3)Л	Мощь x 4,000¥
Фок Духа	(Мощь x3)Л	Мощь x 4,000¥
Оружейный Фок	(Мощь x4)Л	Мощь x 7,000¥

Формулы	Доступность	Цена
Формула фока	Как Фок	Цена фока x 0.25
Формула заклинания		
Боевое	8Л	2,000¥
Обнаружение	4Л	500¥
Здоровья	4Л	500¥
Иллюзии	4Л	1,000¥
Манипуляции	8Л	1,500¥

Магические расходники	Доступность	Цена
Материалы санктуария	Мощь x2	Мощь x 500¥
Реагенты, за драхму	—	20¥

Модификации машин

Модификация	Доступность	Цена
Риг-интерфейс	4	1,000¥
Стандартное оружейное крепление	8Н	2,500¥
Тяжёлое оружейное крепление	14Н	5,000¥
Ручное управление	+1	+500¥

Додж Скут: Скорость этого электрического скутера собьёт ваш смех. Он компактен, экономичен и супердоступен, но если коллеги-бегущие вас заметят сидящим на нём — от подколок не отмоетесь.

Харли-Дэвидсон Скорпион: Классический, мощный, жёстко хромированный король дорог, бронированный и пугающий. Очень популярен в го-бандах определённого типа, а также среди орков и троллей не заботящихся развенчиванием клише. Этот байк достаточно крепок для использования в боевом байкинге.

Сходные модели

Одинаковых моделей не существует, но многие весьма схожи. Каждый имеющийся в продаже автомобиль имеет многочисленных двоюродных братьев, подражателей, клонов и конкурентов, выпускающих туже модель, но под другим именем, брендом и модельным рядом. В результате у вас есть возможность описать персонажа через его предпочтения и узнаваемые бренды, при этом не забивая книгу десятками почти одинаковых тачек. Поскольку между сходными моделями разницы нет, ну кроме шильдика, МИ может чуток поменять прайс и характеристики.

Машина	Сходная модель
Додж Скут	Хёндай Хоппер, Интертеймент Системс Папус
Харли-Дэвидсон Скорпион	БМВ Блиц, Газ-Ники Титан
Ямаха Гроулер	Эво Фалькон, Газ-Ники Вольверин
Сузуки Мираж	Ямаха Рапира, Тандерклауд Контраил
Крайслер-Ниссан Джекраббит	Пежо 112, Опель Луна
Хонда Спирит	Усин Бризер, Тойота Газель
Хёндай Шин-Юнг	БМВ 400ГТ, ГМЦ Комодор
Еврокар Вествинд 3000	Порше Агилар, Ферари Диаболус
Форд Американкар	Меркюри Комет, Хонда Ситизен
С-К Бентли Конкордат	ГМЦ Кадилак Ноктюрн, БМВ Икс89
Мицубиси Найтскай	Ролс Ройс Фаэтон
Тойота Гофер	Газ П-179, Усин Пенг Ю 4х4
ДМС Бульдог Степ Ван	Рено-Фиат Евровэн, Ацтехнолоджи Губернатор
Ровер Модель 2072	Арес Хамви, Тойота Костер
Арес Родмастер	Эспирит Индастрис Сороритка, Ренраку Камекичи
Самувани-Крискрафт Оттер	ДМС Оутрайдер, Селебриан Нимф
Йонгканг-Гала Тринити	Земля-Полтава Крест, Селебриан Дарт
Морган Кутласс	Сурфстар Марине Сиакоп, Мессершмидт-Кавасаки Харбор Сентри
Протеус Лампри	Калмаар Сеефуш, Тойота ТЛМ-2
Вулкан Электронавт	Протеус Экспрорер, Ацтехнолоджи Джейд Драйвер
Артемис Индастрис Найтвинг	ИФМУ Спарз, Сузуки Вингман
Цесна Ц750	Лиар-Цесна Ровер
Рено Фиат-Фоккер Тундра-9	Аэрбас ЖПФБ-03, Тойота ТХ13
Арес Драгон	Хьюз Сталион
Норттруп Оса	Локхид Кестриэль, Ренраку Драгонфлай
Арес Вентру	Каскаде Скрааша, Жезанг Шейнинг Индастрис Раптор
ДМС Баньши	Ацтехнолоджи Лобо
Федератед Боинг Коммутер	Хьюз-Аэроспейс Дейтраидер

Ямаха Гроулер: Прочный мотоцикл для бездорожья, используемый в мотокроссе и прочих экстремальных состязаниях, на фотографиях с которых обычно покрыт пылью от шин до шлема седока. Популярен среди экстремалов, любителей дикой природы и перевозчиков мелких партий наркоты.

Сузуки Мираж: Японский гоночный мотоцикл, быстрый, вёрткий и популярный среди го-банд другого типа, хотя следует заметить, что Скорпионы и Миражи одинаково популярны у Резаков, но Древние предпочитают Миражи и его родичей. Мираж также используется в боевом байкинге.

Сузуки Мираж

Автомобили

При управлении автомобилями используется умение Пилотирование Наземных Машин. Большая часть автомобилей оснащена электрическим или гибридным двигателем на биотопливе.

Крайслер-Ниссан Джекраббит: Дешёвая вездесущая электрическая малолитражка десятилетиями производившаяся в Северной Америке. А после этого в странах третьего мира выпускались десятки подражаний. Также на дорогах встречается множество старых моделей.

Хонда Спирит: Изящный трёхколёсный двухместный автомобиль оснащён электрическим двигателем и популярен среди ездящих на работу жителей разрастаний. На случай плохой погоды у автомобиля есть защитный экран, «гарантированно нейтрализующий 98% кислотных дождей».

Хёндай Шин-Юнг: Дешёвый четырёхдверный спортивный седан: быстрый и мощный автомобиль для молодёжи, на котором можно показать сверстникам свою крутость, оставшись в социально приемлемых рамках. Дешёвый в базовом варианте, Шин-Юнг можно сильно модернизировать и сделать хорошей тачкой для уличных гонок. Итого, дешёвый, быстрый и управляемый, чего ещё нужно? Так что машина популярна у членов Триад Якудзы, богатых уличных банд и мажоров на районе.

Еврокар Вествинд 3000: Изящный, классический, низкосидящий и быстрый автомобиль идеально совмещает бизнес и удовольствие. Для большинства бродящих в тени отбросов общества эта тачка олицетворяет мечту о роскоши и мощи. Сексуальные обводы и мощный двигатель пригодятся и спортсменам.

Техника

Наземная	Упр*	Скор*	Уск.	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вмест.	Дост	Цена
Додж Скут	4 / 3	3	1	4	4	1	1	1	—	3,000¥
Харли-Дэвидсон Скорпион	4 / 3	4	2	8	9	1	2	1	—	12,000¥
Ямаха Гроулер	4 / 5	3 / 4	1	5	5	1	1	1	—	5,000¥
Сузуки Мираж	5 / 3	6	3	5	6	1	2	1	—	8,500¥
Крайслер-Ниссан Джекраббит	4 / 3	3	2	8	4	1	2	2	—	10,000¥
Хонда Спирит	3 / 2	4	2	8	6	1	2	2	—	12,000¥
Хёндай Шин-Юнг	5 / 4	6	3	10	6	1	2	4	—	28,500¥
Еврокар Вествинд 3000	6 / 4	7	3	10	8	3	5	2	13	110,000¥
Форд Американкар	4 / 3	3	2	11	6	1	2	4	—	16,000¥
С-К Бентли Конкордат	5 / 4	5	2	12	12	2	4	4	10	65,000¥
Мицубиси Найтскай	4 / 3	4	2	15	15	3	5	8	16	320,000¥
Тойота Гофер	5 / 5	4	2	14	10	1	2	3	—	25,000¥
ДМС Бульдог Степ Ван	3 / 3	3	1	16	12	1	2	6	—	35,000¥
Ровер Модель 2072	5 / 5	4	2	15	12	2	4	6	10	68,000¥
Арес Родмастер	3 / 3	3	1	18	18	3	3	8	8	52,000¥

** Управляемость и Скорость указаны для Дороги/Бездорожья*

Форд Американкар: Доступность, вместительный багажник и неплохая безопасность делают этот четырёхдверный седан лучшим семейным автомобилей в Северной Америке вот уже несколько лет. Правда ныне он проигрывает Меркюри Комет. Американкар надёжен и экономичен, но не слишком быстр и уж точно не сексуален. Если вам нужно перевести четырёх металюдей из точки А в точку Б, самый простой и анонимный способ это сделать — воспользоваться Американкаром. Стиля и китча в этом не будет, но иногда они и убивают.

С-К Бентли Конкордат: Роскошный седан: стильный, статусный и внушающий. Символ статуса: мощный, удобный, безопасный и чертовски дорогой. С-К Бентли Конкордат используют симзвёзды и репперы орксплортейшна. Если вы увидите за рулём такой ткачи бегущего, знайте, он творил по настоящему впечатляющие дела, или умелый угонщик.

Мицубиси Найтскай: Этот декадентский, безопасный и высокотехнологичный шедевр не для вас. Он для руководителей корпораций, медиа-звёзд и Джонсонов, а вы будете сидеть в его мягких креслах только если позовут.

Грузовики и фургоны

При управлении грузовиками и фургонами используется умение Пилотирование Наземных Машин. Большая часть грузовиков и фургонов оснащена электрическим или гибридным двигателем на биотопливе.

Тойота Гофер: Классический пикап для бездорожья, славится хорошей управляемостью и лояльной клиентской базой. Простая конструкция кажется устаревшей, но для стран третьего мира и сельской местности, вроде ГКА, самое то. Не слишком удобен для асов вождения, но мощный двигатель и обширный багажник могут очень пригодиться.

ДМС Бульдог Степ Ван: Заслуженный ветеран заводов ДМС, вместительный (и бронированный!) помощник самых разных покупателей, от транспортных и охранных компаний до тяжеловооружённых бегущих. В него поместится немало людей, хлама или что там вы собираетесь перевозить, кроме того двигатель и шасси могут выдержать тяжёлые повреждения и продолжать работать.

Ровер Модель 2072: Наилучший представитель класса, настоящий Бентли. Сможет и запугать размером и провезти через пустыню. Или, что иногда не менее рискованно, через элитные городские кварталы. Эта дорогая тачка набирает популярность благодаря комбинация статусности и безопасности.

Ровер Модель 2072

Арес Родмастер: Чёртов броневик, и если тебе удастся его приобрести законно, чаммер, то ты просто везунчик. Его использование разрешено для перевозки грузов по опасным территориям. Родмастер отличается крайне скоростью и управляемостью танка, а также полнейшим отсутствием изящества, но для многих команд возможность плевать на лёгкое оружие, а то и гранаты, искупает имеющиеся недостатки.

Лодки

При управлении лодками используется умение Пилотирование Водных Судов.

Самувани Крискрафт Оттер: Среднего размера судно, обычно используемое для водных прогулок, рыболовства, лёгкой буксировки и работы по коммуникациям. Открытый пятиметровый стекловолоконный корпус лодки помогает ей не выделяться в общем потоке.

Йонгканг Гала Тринити: Маленький, быстрый и любимый контрабандистами катер. Корпус обычно специально создают для размещения главного груза прямо внутри конструктивных частей, по прибытии катер разрезают и достают товар, стоимость перевозки которого стоит одноразовости Тринити.

Морган Кутласс: Обычный патрульный катер, оснащён парой тяжёлых управляемых вручную орудий (обычно, лёгких пулемётов) и высококачественными сенсорами.

Подводные лодки

При управлении подводными лодками используется умение Пилотирование Водных Судов.

Протеус Лампри: Подводные сани, используются для перемещения, могут нести до 4-х пассажиров (хоть лампри и относится к подводным лодкам, она не защищает пассажиров до глубинных опасностей). Военные модели стоят на вооружении морского спецназа, такого как СпН ВМС СКАШ. Также лампри имеет стойку для одного среднего (или меньшего) подводного дрона, предназначенного для погружений на небезопасную для метачеловека глубину.

Вулкан Электронавт: Двухместная минисубмарина, самая дешёвая в своём классе и имеющая множество модификаций. Обычно её применяют для патрулирования, разведки или снабжения, но команда бегущих может использовать её для неожиданного подхода к морским целям.

Самолёты

При управлении самолётами используется умение Пилотирование Воздушных Судов.

Артемис Индастрис Найтвинг: Старая модель ультралёгкого самолёта, напоминающая те, которые появились в конце XX века. Электромоторы минимизируют звуки и снижают тепловые выбросы, заявленная цель — защита окружающей среды от шума и выхлопов, побочная — скрытность. Найтвинг популярен у сельских авиаторов, контрабандистов и любителей классической тихой разведки.

Цесна Ц750: Многоцелевой гражданский самолёт способный перевозить пассажиров, транспортировать груз или вести разведку. Лёгкий корпус, экономичное обслуживание и низкая цена сделали Ц750 любимцем контрабандистов.

Рено Фиат-Фоккер Тундра-9: Самолёт-амфибия, не нуждается в аэродроме и прекрасно подходит для перевозки грузов и пассажиров. Он используется корпоративными логистами для пополнения запасов удалённых станций, а также охотниками и браконьерами, ищущими свою опасную и/или Пробуждённую добычу. Самолёт поставляется с модернизациями плавучий и плавающий, т.е. может взлетать и с земли и с воды.

Винтокрылые

При управлении вертолётами используется умение Пилотирование Воздушных Судов.

Арес Драгон: Универсальный, прочный, двухпилотный грузовой вертолёт используется для самых разных задач во всех регионах Шестого Мира. В военном варианте он может быть транспортным или транспортно-боевым, в последнем варианте он часто встречается у Странствующего Рыцаря или Огнеборцев.

Ниссан Гончая: Ультрасовременный транспортный вертолёт используемый Морской Пехотой Японской Империи, как впрочем и другими мировыми спецподразделениями. Так что никого не должно удивлять популярность Гончей у корпоративного спецназа, особенно среди японокорпов, например Красных Самураев. В обычной комплектации на вертолёт устанавливается два орудия, позволяющие повысить выживаемость драгоценной начинки и прикрывать её с воздуха.

Нортгруп Оса: Одноместный вертолёт предназначенный для полиции и служб безопасности. Этот легкобронированный и оснащённый креплением для тяжёлого орудия вертолёт является стандартным корпоративным ответом на нашествие мелких вредителей, типа бегущих в тени.

Техника

Лодки	Упр	Скор	Уск.	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вмест.	Дост.	COST
Самувани Крискрафт Оттер	4	3	2	12	6	2	2	8	—	21,000¥
Йонгканг Гала Тринити	5	6	3	10	6	1	1	3	8	37,000¥
Морган Кутласс	5	4	2	16	10	3	5	6	14Л	96,000¥
Протеус Лампри	3	2	1	6	6	1	3	4	—	14,000¥
Вулкан Электронавт	3	3	1	12	10	4	4	2	10	108,000¥

Самолёты	Упр	Скор	Уск.	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вмест.	Дост.	Цена
Артемис Индастрис Найтвинг	6	3	1	4	0	1	1	1	8	20,000¥
Цесна Ц750	3	5	3	18	4	2	2	4	8	146,000¥
Рено Фиат-Фоккер Тундра-9	3	4	3	20	10	3	3	24	12	300,000¥
Арес Драгон	4	4	3	22	8	3	3	18	12	355,000¥
Ниссан Гончая	5	4	3	16	16	2	4	12	13Л	425,000¥
Нортгруп Оса	5	5	3	10	8	3	3	1	12Л	86,000¥
Арес Вентру	5	7	4	16	14	4	4	6	12Н	400,000¥
ДМС Баньши	6	8	4	20	18	4	6	12	24Н	2,500,000¥
Федератед Боинг Коммутер	3	3	3	16	8	3	3	30	10	350,000¥

СВВП

При управлении машинами с регулируемой тягой используется умение Пилотирование Воздушных Судов.

Арес Вентру: Небольшая и дешёвая машина изготавливаемая из стандартных деталей для использования всеми мировыми контрабандистами. Помимо основного занятия, перевозки контрабанды, Вентру привлекается для многих законных дел, вроде военной или полицейской службы. Её могут использовать как грузовой или пассажирский борт, хотя существуют и хорошо бронированные и вооружённые модификации для патрулирования. Хорошо продаётся клиентам из третьего мира.

ДМС Баньши: Этот молниеносный, сверхзвуковой самолёт является классическим примером т-птицы, в доказательство чего может предъявить броню, вооружение и прекрасные датчики. В армии ей отводят долю разведчика и курьера, а в мирной жизни её, за возможность маневрировать по каньонам ниже радаров, обожают рисковые контрабандисты.

Федератед Боинг Коммутер: Пассажирский самолёт с поворотным крылом, часто используемый как междугородний челнок, прыгающий между корпоративными космоаэропортами и перевозящий сарариманов по всему миру. Сомнительно, что он станет личной собственностью бегущих, но если они заняты извлечением или охраной корпоративного исполнителя порулить может и смогут.

Микродроны

Используемое при управлении дронами умение зависит от конкретного дрона.

Сиавасэ Канмуши: Четырёхногий жукоподобный дрон, которого тяжело с первого взгляда отличить от настоящего насекомого. Он идеален для скрытного проникновения в труднодоступные места, а его лапки и малый вес дают ему возможность ползать по стенам и потолку, но хрупкость конструкции делают его беззащитным перед тапком или стирателем меток. При управлении дроном используется умение Пилотирование Шагателей.

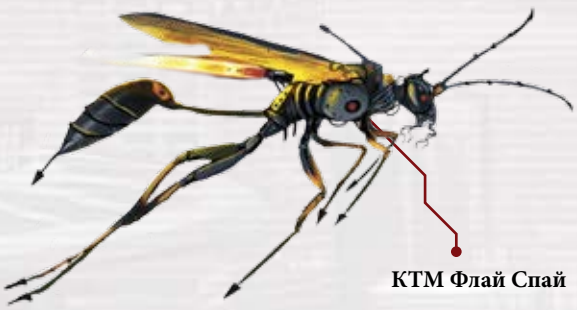
Скорски-Белл Микроскиммер: Тихий и прочный дискообразный скиммер, который меньше тарелки от фрисби и может скользить по воде. Его приводят в движение небольшие и довольно слабые ховерджеты. Он довольно мал, но всё же больше чем Канмуши. При управлении дроном используется умение Пилотирование Наземных Машин, возможно использование специализации Ховеры.

Минидроны

Хоризон Летучий Глаз: Сферический летающий дрон использующий для полёта всенаправленные сопла тяги. Будучи размером с глазное яблоко, дрон может катиться по земле, но для преодоления препятствия, таких как лестницы и бордюры, необходимо взлететь. Вариант со встроенной вспышкой и дымовой гранатой стоит на 500¥ больше, детонация гранат разрушает дрон. При управлении дроном используется умение Пилотирование Воздушных Судов.

Дроны

Дроны	Упр	Скор	Уск.	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вмест.	Дост	Цена
Сиавасэ Канмуши	4	2	1	0	0	3	3	—	8	1,000¥
Скорски-Белл Микроскиммер	3	3	1	0	0	3	3	—	6	1,000¥
КТМ Флай Спай	4	3	2	1	0	3	3	—	8	2,000¥
Хоризон Летучий Глаз	4	3	2	1	0	3	3	—	8	2,000¥
Шагатель Ацтехнолоджи	4	3	1	3	3	4	3	—	4	4,000¥
Локхид Ортик-Икс2	4	4	3	2	2	3	3	—	10	21,000¥
Арес Дуэлянт	3	3	1	4	4	3	3	—	5O	4,500¥
ГМ-Ниссан Доберман	5	3	1	4	4	3	3	—	4O	5,000¥
КТМ-Ниссан Рото-Дрон	4	4	2	4	4	3	3	—	6	5,000¥
Далматинец Киберспейс Дизайн	5	5	3	5	5	3	3	—	6O	10,000¥
Стил Линкс Боевой Дрон	5	4	2	6	12	3	3	—	10O	25,000¥



КТМ Флай Спай

КТМ Флай Спай: Детище Мицушимы имеет размер и форму крупного насекомого, но способно летать на много большей высоте. Дрон может служить воздушным разведчиком, что, учитывая сложность его обнаружения, делает его удобным при слежке. При управлении дроном используется умение Пилотирование Воздушных Судов.

Малые дроны

Шагатель Ацтехнолоджи: Небольшой дрон, легко преодолевающий препятствия вроде лестниц. Предназначенный для работы в качестве городской ищейки, Шагатель неплохо показывает себя и в сильнопересечённой местности. Его программа Пилот куда лучше чем у многих конкурентов. При управлении дроном используется умение Пилотирование Шагателей.

Локхид Ортик-Икс2: Этот созданный по технологии стелс дрон короткого вертикального взлёта в сложенном виде имеет размер как у кибердеки. В разложенном виде он достигает размеров ястреба или другой хищной птицы. Запатентованная технология ограниченной заметности делает Икс2 любимцем спецслужб и бегущих в тени; радары, а также слуховые и визуальные проверки Проницательности при попытке обнаружить Икс2 получают штраф -3 к набору кубиков. При управлении дроном используется умение Пилотирование Воздушных Судов.

Средние дроны

Арес Дуэлянт: Антропоморфный дрон среднего размера обладающий несколькими необычными особенностями. Предназначен для пешего, на двух ногах, патрулирования и имеет в качестве основного вооружения встроенные в руки лезвия. Кроме того, его корпус стилизован под самурая в традиционной броне, похожего на Красного Самурая Ренраку, возможно в качестве насмешки над мегой-конкурентом. Эти необычные для дронов особенности дают Дуэлянту два преимущества, во-первых, на расстоянии его можно спутать с куда более универсальным живым охранником, которых на некоторых объектах бывает довольно мало, а во-вторых, клинки чуть более эффективны против духов чем традиционные для дронов пушки. Дрон поставляется с уникальным автософтом Прицеливания (Мечи) рейтинга 3 и парой обычных мечей в уникальных креплениях. (Данные мечи нельзя заметить другим оружием, но дополнительное вооружение может быть установлено по обычным правилам.) При управлении дроном используется умение Пилотирование Шагателей.

ГМ-Ниссан Доберман: Гусеничный дрон для патрулирования периметра, создан для охраны объекта днём и ночью. Оснащён креплением для обычного оружия. При управлении дроном используется умение Пилотирование Наземных Машин.

КТМ-Ниссан Рото-Дрон: Простой, без изысков вертолётообразный дрон, отличающийся модульностью и настраиваемостью. При определении максимального количества устанавливаемого вооружения и модификаций считайте Тело дрона на 3 выше. При управлении дроном используется умение Пилотирование Воздушных Судов.

Крупные дроны

Киберспейс Дизайн Далматинец: Крупный и надёжный дрон вертикального взлёта, способен зависать и имеет довольно прочную, для своего веса, раму. Размер: при хранении, как газонокосилка, в рабочем состоянии — как большой дельтаплан. Одинокая Звезда и Странствующий Рыцарь лицензировали Далматинца для городского наблюдения и патрулирования. При управлении дроном используется умение Пилотирование Воздушных Судов.

Стил Линкс Боевой Дрон: Закалённый ветеран наземных боёв, обладатель четырёх колёс и крепления тяжёлого оружия. При управлении дроном используется умение Пилотирование Наземных Машин.

Глоссарий

(DNI)	Изменить Режим Беспроводного Ус
(Il)legality	(Не)легально
[Model] Evasion	[Модель] Уклонение
[Model] Maneuvering	[Модель] Маневрирование
[Model] Stealth	[Модель] Незаметность
[Weapon] Targeting	[Оружие] Прицеливание
/dev/grrl	?
20th Century trivia	Тривия 20-ого века
405 Hellhounds	Церберы с 405-ой

A

Abbi Kadabra	Абби Кадабра
Academic	Академические
Academic Knowledge	Академические Знания
Acc	Точн
Acceleration	Ускорение
Accident	Крушение
Accuracy	Точность
ACHE	АЧЕ
Acid damage	Кислотный урон
Acid IC	Кислотный ЛЁД
Acid Stream	Поток Кислоты
Acting	Притворство
Acting	Актёрская Игра
acting character	действующий персонаж
Action Phase	Фаза Действий
Actioneer Business Clothes	Деловой Костюм Акционера
Activate Focus	Активация Фока
activation cost	стоимость активации
Active Defenses	Активная Защита
Active skill	Активное умение
active targeting	активное прицеливание
activesoft	актисофт
Adam Farmar	Адам Фармар
Addiction	Зависимость
adept	адепт
Adept Centering	Сосредоточение Адепта
Adrenaline Boost	Адреналиновый Рывок
Adrenaline pump	Адреналиновая помпа
advertising blitz	рекламный набег
Aerial Drone	Воздушный Дрон
Aerodynamic Grenade	Аэродинамичная граната
Aeronautics Mechanic	Аэромеханика
Aesculapius	Эскулап
agent	Агент
Agility (AGI)	Ловкость (Лов)
Agony	Агония
Aid Study	Содействие в Изучении
Air Engulf	Воздушное Засасывание
Airburst link	Аэроподрыв
Airbus JPFB-03	Аэрбас ЖПФБ-03
AK-97	АК-97
Alamais	Аламис
Alamos 20,000	Аламос 20.000
Alchemical focus	Фок Алхимии
Alchemix	Алхемикс
Alchemy	Алхимия
Algonkian-Manitou Council	Альгонско-Манитоунский Совет
Allenson's Groceries	Аллесон Гросерс
Allergy	Аллергия
Allied German States(AGS)	Союз Германских Государств(СГГ)
alphaware	альфавэр
Always	Всегда
Ambidextrous	Амбидекстр
Ambushing	Засада
Americar	Американкар
Ammo	Боеприпасы
Analytical Mind	Аналитический Ум
Analyze Device	Анализировать Устройство
Analyze Magic	Анализировать Магию
Analyze Truth	Опознание Правды
Anchored	Заякорённый
Ancients	Древние
Andrei Petschukov	Андрей Петушков
Andrew Mason	Эндрю Мэсон
Angela Colloton	Ангела Коллтон
Animal Calls	Крики Животных
Animal Control	Контроль Животных
Animal Handling	Обращение с Животными
Animate	Оживление
Anti-tamper circuits	Взломозащитная цепь
Anti-vehicle	Противотранспортная
Antidote	Противоядие
Antidote patch	Пластырь-противоядие
AP	БР
Apagar	Апараг
APDS	Бронебойные
Aptitude	Одарённый
AR gloves	Перчатки ДР
Arcana	Аркана
Arcanoarchaeologists	Арканоархеологи
Archery	Стрельба из лука
archive	архив
Area Bomb	площадная бомба
area jammer	площадная глушилка
Area Spell	Площадное Заклинание
Ares Alpha	Арес Альфа
Ares Antioch–2	Арес Антиох-2
Ares Arms	АресАрмс
Ares Crusader II	Арес Крестоносец II
Ares Desert Strike	Арес Дезерт Страйк
Ares Dragon	Арес Драгон
Ares Duelist	Арес Дуэлянт
Ares Firewatch	Огнеборцы Ареса
Ares Humvee	Арес Хамви
Ares Light Fire 70	Арес Лайт Фаер 70
Ares Light Fire 75	Арес Лайт Фаер 75
Ares Macrotechnology	Арес Макротехнолоджи
Ares Mobmaster	Арес Мобмастер
Ares Predator	Арес Хищник
Ares Roadmaster	Арес Родмастер
Ares S-III Super Squirt	Арес С-III Супер Шприц
Ares Venture	Арес Вентру
Ares Viper Slivergun	Арес Вайпер Силверган
Ares ZOOM	Арес Зум
Ares' Firewatch	Огнеборцы Ареса
AresSpace	АресСпейс
Argel Numian	Аргел Хумиан
Armant?	Арман
Armor	Броня
Armor	Доспех (программа)
armor accessories	Аксессуары брони
Armor and Encumbrance	Броня и Обуза
Armor clothing	Бронеодежда
Armor jacket	Бронекуртка
Armor Penetration (AP)	Бронебойность (Бр)
armor upgrade	Модификация брони
Armor Value (AV)	Значение Брони (ЗБ)
Armor vest	Бронежилет
Armorer	Оружейник
armorer shop	комплект оружейника
Arms dealer	Продавец оружия
ArmTech MGL–12	АрмТех МГЛ-12
Artemis Industries Nightwing	Артемис Индастрис Найтвинг
artificial intelligence (AI)	Искусственный интеллект (ИИ)
Artificing	Артефакторика
Artisan	Умелец
Asamando	Асамандо
ASDF	АСОБ
aspected magician	аспектный маг
Assassin's Creed	Кредо Ассасина
Assault Cannon	Штурмовая пушка
Assault cannon rounds	Патроны штурмовой пушки
Assault Rifle	Штурмовая Винтовка
Assensing	Чувствование
Assets, Inc.	Активы Инк.
Assist Threading	Помощь в Вёрстке
Aston's Moneymakers	Астон Монимейкерс
Astral Acclimation	Астральная Акклиматизация
astral barrier	астральный барьер
Astral Beacon	Астральный Маяк
Astral Chameleon	Астральный Хамелеон
Astral Combat	Астральный Бой
Astral Detection	Астральное обнаружение
Astral Form	Астральная Форма
Astral Initiative	Астральная Инициатива
astral overwatch	астральный дозор
Astral Perception	Восприятие Астрала
astral plane	астральное измерение
Astral Projection	Астральная Проекция
Astral Rock	Астральный Рок
astral sight	астральное зрение
astral signature	Астральная подпись
astrally perceive	Ощущение астрала
astrally project	астральная проекция
Athletic	Атлетика
Athletics	Атлетика
Atlantean Foundation	Фонд Атлантиды
atmosphere sensor	атмосферный сенсор
Attack	Атака
Attack program	программа Атаки
Attack Upgrade	Апгрейд Атаки
Attacker Making Charging Attack	Атакующий совершает натиск
Attacking Using Off-Hand Weapon	Атака с использованием неведущей руки
attribute	атрибут
Attribute Array	Пул атрибутов
Attribute Boost	Повышение Атрибута
Atts	Атри
Audio enhancement	Усиление слуха
augmentation	аугментация
augmented Attribute maximum	аугментированный максимум атрибута
augmented reality (AR)	дополненная реальность (ДР)
augmented reality object (ARO) (ОДР)	объект дополненной реальности
Aura Reading	Понимание Ауры
Aurora Warrens	Лабиринты Авторы
Auto-gyro	авто-гир
autodoc	автодок
autodoc drone	дрон-автодок
Automatic Jane	Автоматическая Джейн
Automatics	Автоматы
Automotive Mechanic	Автомеханика
automotive mechanic facility	мастерская автомеханика
Autopicker	Автоотмычка
Availability	Доступность
avatar	Аватар
Average	Средняя
Average conditions	Типичные условия
Awakened	Пробуждённый
Azteca International	Ацтека Интернейшнал
Aztechnology	Ацтехнолоджи
Aztechnology Crawler	Шагатель Ацтехнолоджи
Aztechnology Governor	Ацтехнолоджи Губернатор
Aztechnology Jade Diver	Ацтехнолоджи Джейд Драйвер
Aztechnology Lobo	Ацтехнолоджи Лобо
Aztechnology Striker	Ацтехнолоджи Страйкер
Aztlan	Ацтлан
Aztlaner Spanish	Ацтланский Испанский

B

B&E	БиЕ
Baby Monitor	Радионяня
background count	импульс фона
Bad conditions	Плохие условия
Bad Luck	Невезение
Bad Rep	Плохая Репутация
Balance augmenter	Усилитель балланса
Ball Lightning	Шар Молний
Ballistic Projectiles	Метательное оружие
Ballistic shield	Баллистический Щит
Bangkok Hut	Банкок Хут
Banish Spirit	Изгнание Духа
Banishing	Изгнание

banshees	баньши
Bargaining	Торг
barghest	баргейст
Barghest Howls	Парализующий Вой
Barriers	Преграды
Bartender	Бармен
Base Initiative Dice	Начальный кубик Инициативы
Basic Attack	Базовая Атака
Basilisk	василиск
Bear	Медведь
Beast spirit	дух Зверя
Belt Fed (belt)	Ленточное питание (лента)
Beretta 201T	Беретта 201Т
Beta Test	Бета-тест
betaware	бетавэр
better-thanlife chip (BTL, or beetle)	лучше-обыденной-жизни (ЛОЖЬ)
Biased	Пристрастный
Bilingual	Билингв
bind spirits	связывание духов
Binder IC	ЛЁД-Жгут
Binding	Связывание
Binding	Опутывание (сила твари)
binoculars	бинокль
Bio-genetic	Био-генетика
biofeedback	биоотдача
Biofeedback damage	Урон от биоотдачи
Biofeedback Filter	Фильтр Биоотдачи
Bioinformatics	Биоинформатика
Biology	Биология
Biometric reader	Биометрический считыватель
biometric scanner	биометрический сканер
Biomonitor	биомонитор
Biotech	Биотех
Biotechnology	Биотехнология
bioware	биовэр
bipod	Сошки
Bismarck City	город Бисмарк
Bite	Укус
BK	БиКей
Black Chrysanthemums	Чёрные Хризантемы
Black IC	Черный ЛЕД
Black Lodge	Чёрная Ложа
Black Market Goods	Товары чёрного рынка
Blackfeather	Чёрнопёрый
Blackjack	Блекджека
Blackout	Затемнение
Blade	Клинок
Blades	Клинки
Blandness	Неприметность
Blast	Взрыв
Blast Effects	Эффекты Взрыва
Blast out of Hands	Вырвать из Рук
Blaster IC	ЛЁД-Бластер
Blasts in a confined space	Взрывы в замкнутом пространстве
Bleeding Edge	Ультрасовременное
Blind	Ослепление
Blind Fire	Огонь Вслепую
bliss	Блисс
Blitz	Блиц
Block	Блок
Blood Monies Software	Блод Манис Софтваре
Blue Flame Tavern	Таверна Синее Пламя
BMW 400GT	БМВ 400ГТ
BMW Blitzen	БМВ Блиц
Body (BOD)	Тело (Тел)
Body + Art	Боди+Арт
Body barriers	Тело как преграда
body shop	бодишоп
Bodyware	Бодивэр
Bone density augmentation	Уплотнение костей
Bone lacing	Укрепление костей
Book of Raziel	Книга Разиеля
Bosco's	Боско
Bound Spirit	Связанный дух
Bounty Hunter	Охотник за головами
Bow	Лук
Brain Eaters	Пожиратели Мозгов
brainbender	мозгокрут
brawling adept	Адепт-рукопашник
Break Action (b)	Заряжание переломом (п)
Break File	Сломать Файл
Breakdancing	Брейкданс
breeder	племенной
Brennan "Heavy" O'Dell	Бренан «Мощный» О'Дел
Bricking	Окирпичение
bricks	кирпичи
Browning Ultra Power	Браунинг Ультра Пауэр
Browning Ultra-Power	Браунинг Ультра Пауэр
Browse	Браузер
Brutalist	Бруталист
Brute Force	Брутфорс
BTL Dealers	Дилеры ЛЖИ
Bug scanner	Сканер жучков
bug slap patch	скрытый пластырь,
Bugs	Жуки
Build/Repair Table	таблица Создания/Ремонта
Building & Repairing	Создание и Ремонт
Building a Shadowrunner	Создание бегущего
Building Layouts	Планировки Зданий
Built-in Timer	Встроенный таймер
bunraku	бунраку
Burning Edge	Сжигание Грани
Burnout	Сжигающая
burst fire (BF)	Очередь (ОЧ)
Business	Бизнес
Buy-Low Foods	Бай-Лоф Фудс
Buying Gear	Покупка снаряжения
buzz	баз

C

Cade	Кейд
California Free State	Свободный Штат Калифорния
Call a shot	Прицельный Выстрел
Call Spirit	Зов Духа
Call/Dismiss Sprite	Призвать/Отозвать Спрайта
Called Shots	Прицельные Выстрелы
CalTech	КалТех
Camera	Камера
Camouflage	Камуфляж
Cantonese	Кантонский
Cap'n Beef	Капитан Говядина
Capacitance wire	Ёмкостный провод
Capacity	Ёмкость
Capacity Cost	Цена в Ёмкости
Cardreaders	Картридер
Carrefour	Карефор
Carry&Save	Карри и Сейв
carrying Capacity	грузоподъёмность
Carrying Gear	Переноска Снаряжения
Cascade Skraacha	Каскаде Скрааша
Cast Spell	Произнесение Заклинания
Caster	Кастер
Cat	Кошка
Cat's eyes	Кошачьи глаза
catalyst stick	катализатор распада
Catch-up/break away	Догнать/Оторваться
Catlike	Котоподобный
Catlin Moore	Кэйтлин Мур
Cavalier Arms Crockett EBR	Кавалер Армс Кроккет ЕБР
Cayman	Кайман
Celebrian Dart	Селебриан Дарт
Celebrian Nymph	Селебриан Нимф
Celedyr	Келедир
Cellular glove molder	Микропористая перчатка-имитатор
Centering	Сосредоточение
Centurion Security	Центурион Серьюрити
Cerebral booster	Церебральный усилитель
Certified credstick	Гарантированный кредстик
Ceska Black Scorpion	Ческа Чёрный Скорпион
Ceska Black Skorpion	Ческа Чёрный Скорпион
Cessna C750	Цесна Ц750
chameleon suit	костюм-хамелеон
Change Device Mode	Изменить Режим Устройства
Change Gun Mode	Изменить Режим Стрельбы
Change Icon	Сменить Иконку
Change Linked Device Mode	Изменить Режим Связанного Устройства
Change Range	Смена Диапазона
Changing Initiative	Изменение Инициативы
channeling	каналообразующее
Chaos	Хаос
Chaotic World	Хаотичный Мир
Character Advancement	Развитие Персонажа
Character Has Superior Position	Персонаж обладает тактическим преимуществом
charge	натиск
Charisma (CHA)	Харизма (Хар)
Chase Actions	Действия Погони
Chase Combat	Погоня
Chase Environment	Условия Погони
Chase Range	Дальность Погони
Check Overwatch Score	Проверить Очки Наблюдения
Chem patch	Хим-пластырь
Chemical Protection	Химзащита
Chemical Seal	Химпрокладка
Chemistry	Химия
chemsniffer	химснифер
Chemsuit	Химкостюм
Chicago Containment Zone	Чикагская Локализованная Зона
chill	чилл
ChinookNet	ЧинукНет
chip reader	Чип-ридер
chip truth	кристальная правда
chiphead	чип-хэд (скорее всего Trid-нарк
chipped	чиповка
Chisel/crowbar	Зубило/лом
choke	чок
Chordae	Хорда
Chrysler-Nissan Jackrabbit	Крайслер-Ниссан Джекраббит
chummer	чаммер
Ciarniello	Карнелио
Circle Of Healing	Круг Лечения
circle of power	круг силы
Circle Of Protection	Круг Защиты
Cityspeak	Ситиспик
Clairaudience	Яснослышание
Clairvoyance	Ясновидение
Claws	Когти
claymore	клеймор
Cleaner	Чистильщик
Clearsight	Зрение
Climbing	Лазание
Climbing gear	Альпинистское снаряжение
clip (c)	Обойма (о)
Cloning	Клонирование
Close Call	На Волоске
Close Combat	Ближний Бой
Clothing	Одежда
Clout	Затрещина
Club	Дубинка
Clubs	Дубинки
Cockatrice	Коккатрикс
Code of Honor	Кодекс Чести
Code Slinger	Кодсингер
Codeblock	Кодоблок
Cold damage	Холодный урон
Cold-sim	колд-сим
Colt America L36	Кольт Америка Л36
Colt Cobra	Кольт Кобра
Colt Cobra TZ-120	Кольт Кобра ТЗ-120
Colt Cobra TZ–120	Кольт Кобра ТЗ-120
Colt Government 2066	Кольт Гавермент 2066
Colt M23	Кольт М23
Colt Manhunter	Кольт Мэнхантер
Combat axe	Боевой топор
combat biking	боевой байкинг
Combat knife	Боевой нож
Combat Mage	Боевой маг
Combat Paralysis	Боевой Паралич
Combat resolution	Разрешение боя
Combat Sense	Боевое Чутьё
Combat sequence	Последовательность боя
Combat Skill	Боевое Умение
combat spell	боевое заклинание
Combat spells	Боевые заклинания
Combat Turn	Боевой Ход
Combat Wounds	Боевые Раны
Comedy	Комедия
Comfy Cubicle	Комфи Кубикл

comm	ком
Command	Командование
Command	Команда
Command Spirit	Приказ Духу
command sprite	Приказ Спрайту
Command test	проверка Командования
commcall	комзвонок
commcode	Комкод
Commercial Explosives	Промышленная Взрывчатка
Commlink	Коммлинк
Common	Распространённое
Common program	Общедоступная программа
Communications	Коммуникации
Company man	Человек компании
Compile Sprite	Компиляция Спрайта
compiled sprite	скомпилированный спрайт
Compiled Sprite Task	Поручения скомпилированного спрайта
Compiling	Компиляция
Complex Action	Сложное действие
complex form	комплексная форма
Composure Test	проверка Самообладания
CompuForce TaskMaster	КомпуФорс ТаксМастер
Compulsion	Принуждение
Computer	Компьютеры
Computer Exchange	Компьютер Эксчендж
Con	Обман
Concealability Modifier	Модификатор Скрываемости
Concealable holster	Скрытая кобура
concealed carry	ношение скрытого оружия
concealed history	скрытое прошлое
Concealing Gear	Скрытое Снаряжение
concealing gear	Сокрытие снаряжения
Concealment	Сокрытие
Concrete Dreams	Концерт Дримс
condition monitor	Счётчик Состояния
Confederation of American States (CAS)	КАШ (Конфедерация Американских Штатов)
Configurator	Конфигуратор
Confusion	Замешательство
Congregation of Rhythms	Конгрегация Ритмов
Conjuring	Призывание
Connection rating	рейтинг Связи
Contact toxin	Контактный токсин
contact-only attack	контактная атака
Contacts	Линзы
Containment systems	Системы сдерживания
Contortionism	Гибкость
Contracts	Соглашения
Control Actions	Контроль Действий
Control Device	Контролировать Устройство
Control Rig	модуль контроля
Control Thoughts	Контроль Помыслов
Control vehicle	Контролировать машину
Controlled Hyperventilation	Управляемая Гипервентиляция
convergence	Совмещение
Cookie	Куки
Corporate Born	Корпоративнорождённый
Corporate Court	Корпоративный Суд
Corporate Culture	Корпоративная Культура
Corporate Finances	Корпоративные Финансы
Corporate Janitor	Корпоративный Уборщик
Corporate Limited SIN	Ограниченный Корпоративный GREx
Corporate Rumors	Корпоративные Слухи
Corporate wageslave	Корпоративный раб зарплаты
Corporations	Корпорации
Corrosive Spit	Кислотная Слюна
Cortex bomb	Кортексная бомба
Cost	Цена
Counterspelling	Контрчародейство
Courier Sprite	спрайт посланий
Cover	Укрытие
cover bonus	бонус укрытия
covert ops specialist	Спец по секретным операциям
Crack File	Взломать Файл
crack sprite	спрайт взлома
Cracking	Взлом
Cram	Крам
Cramped	Тесное
Crash IC	ЛЁД-Обвал
Crash of '64	Крах 64-ого
Crash of the Titans	Крах Титанов
Crash Program	Уронить Программу
CrashCart	КрашКарт
Crashes	Аварии
Credit account	Кредитный счёт
credstick	кредстик
Cree & Dido	Крии и Дидо
Crime Syndicates	Криминальные Синдикаты
CrimeTime	КримТайм
Criminal Organizations	Преступные организации
Criminal SIN	Криминальный GREx
Crimson Crush	Багровые Крушители
critical glitch	критический глюк
Critical Strike	Критический Удар
Critters	Твари
crowbar	лом
Crunch	Кранч
CS/Tear Gas	Слезоточивый газ
cultured bioware	выращенный биовэр
Cure Disease	Исцеление болезни
Current Simsense movies	Современные симсенс-фильмы
Curse	Проклятие
Customization	Спецзаказ
Cut-off	Подрезать
Cutter	Куттер
Cutter	Резак
Cutting Edge	Передовое
cyberprogram	киберпрограмма
Cyber hold-out	Кибер-скрытый
Cyber holster	Кибер кобура
Cyber Implant Weaponry	Имплантированное Кибер-оружие
Cyber Implant Weapons	Имплантированное Кибер-оружие
Cyber machine pistol	Кибер автоматический пистолет
Cyber microgrenade launcher	Кибер микрогранатомёт
Cyber shotgun	Кибер дробовик
cyber spur	Кибер-шпора
Cyber submachine gun	Кибер пистоле-пулемёт
Cyber Weapon	Кибер-оружие
Cyber-Implant	Кибер-Имплантант
Cyberarm	Киберрука
Cyberarm gyromount	Киберрука-гироподвес
Cyberarm slide	Карман киберуки
Cybercombat	Кибербой
cyberdeck	кибердека
cyberear	Кибераши
cybered troll	киборгизированный тролль
cybereye	киберглаз
Cybereyes	Киберглаза
Cybergun	Киберпушка
cyberhand	киберкисть
cyberlimb enhancement	усиление киберконечности
cyberlimbs	киберконечности
cyberprogram	киберпрограмма
Cyberspace Designs Dalmatian	Далматинец Киберспейс Дизайн
cybersurgery	Кибер-хирургия
Cybertechnology	Кибертехнология
cyberware	кибервэр
Cyberware scanner	сканер кибервэра
Cylinder (cy)	Барабан (б)

D

DADA	ДАОП
Dakota	Дакотский
Damage	Урон
Damage and Passengers	Урон и Пассажиры
Damage Code	Код Урона
Damage compensator	Компенсатор повреждений
Damage in the Matrix	Урон в Матрице
damage modifier	модификатор урона
Damage Overflow Box	Блок Переполнения Повреждений
Damage Resistance	Сопротивление Повреждениям
damage resistance test	проверка сопротивления поврежде
damage track	счётчик урона
Damage Value (DV)	Значение Урона (ЗУ)
Damaging	Повреждающее
Damaging Barriers	Повреждение Преград
Damaging Hardware	Повреждение Железа
Damien Knight	Дэмьен Найт
Damper	Демпфер
dandelion eater	пожиратель одуванчиков
Danger Sense	Чувство Опасности
Dangerous Area	Опасная Зона
Dante's Inferno	Данте Инферно
Data Bomb	Дата-Бомба
data cable	Дата-кабель
data connector	Дата-разъём
Data Lock	Блокировщик данных
Data Mask	Маска Данных
Data Processing	Обработка Данных
Data Processing Upgrade	Апгрейд Обработки Данных
Data Spike	Дата-Шип
Data Sprite	спрайт данных
Data Tap	Тройник Данных
Datachip	Датачип
Datajack	датаджек
dataslave	датараб
datasteal	Датастил
datastream	датапоток
dataterm	дататерм
dataterminal	дататерминал
Dead Man's Trigger	Рывок Мертвеца
Death Touch	Гибельное Прикосновение
Deceleration	Торможение
deck/decker/decking	дека/декер/декинг
deckmeister	декмейстер
declare	декларация
Declare Actions	Декларирование действий
Decompile Sprite	Декомпиляция Спрайта
Decompiling	Декомпиляция
Decrease [ATTRIBUTE]	Уменьшение [Атрибут]
Decryption	Дешифровальщик
DeeCee	ДеКе
deepweed	Дипвид
defaulting	по умолчанию
Defender in Melee	Защищающийся в Рукопашной
Defending in Combat	Защита в Бою
Defense modifiers	Модификаторы Защиты
defense test	проверка Защиты
Defiance EX Shocker	Дефинс EX Шокер
Defiance T-250	Дефинс T-250
Defiance T–250	Дефинс T-250
Defuse	Разрядка
Defusing	Обезвреживание
DeGear's Electronics	ДеГир Электроникс
Deirdre	Дейдра
Delaying Actions	Отложенные Действия
Delivery Times	Время Доставки
deltaware	дельтавэр
demiGOD	ПолуБОГ
Demolition	Фугас
Demolitions	Подрыв
densiplast	денсипласт
Denver Data Haven	Денвер Дата Хевен
Denver Nexus	Денвер Нексус
Dependents	Иждивенцы
Dermal Armor	Кожный Панцирь
Dermal plating	Кожное покрытие
Destroying Barriers	Уничтожение Преград
Detail Simple Action	Детальное Простое действие
Detect [LIFEFORM]	Обнаружить [Форма Жизни]
Detect [OBJECT]	Обнаружить [Объект]
Detect Enemies	Обнаружить Врагов
Detect Individual	Найти Индивида
Detect Life	Обнаружить Жизнь
Detect Magic	Обнаружить Магию
Detectind Ividual	Обнаружить Индивида
Detection Spell	Детектирующее заклинание
Detection spells	Детектирующие заклинания
Detective Novels	Детективные Романы
Determine Scatter	Определение Смещения
Detonator cap	Детонатор
Detox	Детокс
Device Rating	Рейтинг Устройства
devil rat	крыса-дьявол
Diagnostics	Диагностика
dice pool	Набор кубиков
Dietary Requirement	Требования к Пище
Difficulty Threshold	Сложность Порога
Diffusion of [MATRIXATTRIBUTE]	Рассеивание [Матричный атрибут]
Digestive expansion	Стимулятор кишечника

Digital Turf	Цифровая Земля
Dim Light	Сумерки
Din? (Navajo)	Динэ (навахо)
Diplomacy	Дипломатия
Direct	Указание
Direct	Распоряжение
Direct	Прямое(хар. Заклинания)
direct connection	прямое подключение
direct neural interface (DNI)	прямой нейронный интерфейс (ПНИ)
Direction Sense	Чувство Направления
directional	направленное
directional jamming	направленная глушилка
Directional microphone	Направленный микрофон
Dirk Montgomery	Дирк Монтгомери
Dirty Trick	Грязный Трюк
Disarm Data Bomb	Обезвредить Дата-Бомбу
Disease Resistance	Сопротивление Болезни
Disenchanting	Освобождение
Disguise	Маскировка
Disguises	Маскировка
Disjoining	Разъединение
Dismiss Spirit	Освобождение Духа
Disorientation	Дезориентация
Dispelling	Рассеивание
Disposable syringe	Одноразовый шприц
disruption	разрушение
Distinctive Style	Особая Примета
Dive Bars	Кабаки
Diving	Ныряние
Diving gear	Водолазное снаряжение
DMSO	ДМСО
Doctor Love	Доктор Лав
DocWagon	ДокФургон
Dodge	Уворот
Dodge Scoot	Додж Скут
Dog	Собака
dog-brains	собачьи мозги
Donner	Доннер
Doors, Windows, & Locks	Двери, Окна и Замки
Double Jointed	Гуттаперчевый
downtime	простой
Draco Foundation	Фонд Дракона
Dracoform	Дракообразный
Dragonslayer	Драконоубийца
Dragonspeak	Драгонспик
Dragonspeech	Дракоречь
Drain	Истощение
Drain Resistance Test	проверка Сопротивления Истощению
Drain Value	Значение Истощения
dram	драхм
Dreamchip	Видчип
Dreamdeck	Виддек
drek	дрек
drone rigger	риггер дронов
Drop Object	Бросить Предмет
Drop Prone	Упасть Ничком
Drum (d)	Цилиндр (ц)
Dual Natured	Двойственность
Dual-natured	двойственный
DulaDrone	ДулаДрон
Dump	дамп
dumpshock	дампшок
Dunkelzahn	Дункельцан
Dunkelzahn Institute of Magical Research	Институт Магических Исследований им. Дункельцана
Duration	Длительность
duster	пыльник
Dwarf	Дварф
Dzitbalchén	Дзитбальхен

E

Eagle	Орёл
Eagle Security	Орёл
ear bud	ушной вкладыш
Earbuds	Ушные вкладыши
Earth Engulf	Земляное Засасывание
Earware	Эрвэр
Easy	Простая
Easy Sal	Изи Сол
echo	Эхо
ECM	КУД
Edge	Грань
Edit	Редактор
Edit File	Редактировать Файл
Editor	Редактор
Eject Smartgun Clip	Извлечь Обойму Смартгана
El Infierno	Эль Инферно
Electrical (e)	электрический (э)
Electricity damage	Электрический урон
electrochromatic T-shirt	электрохроматическая футболка
Electrochromic clothing	Электрохроматическая одежда
Electron Storm	Электронный Шторм
Electron Wave	Электро Вайв
Electronic paper	Электронная бумага
Electronic Warfare	Радиоэлектронная Война
Electronics	Электроника
Elemental Attack	Стихийная Атака
Elemental damage	Стихийный урон
Elf	Эльф
Elf Poser	Смахивающий На Эльфа
Elven Wine	Эльфийское Вино
Elysium	Элизиум
Emerald City	Изумрудный Город
Emerged	Возвышеный
Emergeed	Возвышеный
Enchanter	Зачарователь
Enchanting	Зачарование
Enchanting Focus	Зачаровательный Фок
Encryption	Шифрование
Encryption	Шифровальщик(программа)
Encumbrance	Обуза
End of the Earth	Край Земли
Endoscope	Эндоскоп
Energy Aura	Энергетическая Аура
Enfield AS-7	Энфилд АС-7
Engineering	Инженерия
Engulf	Засасывание
Enhanced Accuracy	Повышенная Точность
Enhanced articulation	Усиленные сочленения
Enhanced Perception	Усиленная Проницательность
Enhanced Senses	Усиленные Чувства
enhancement	усиление
Enter/Exit Host	Войти/Покинуть Хост
Entertainment	Зрелище
Entertainment Systems Papoose	Интертеймент Системс Папус
Environment adaptation	Адаптация к окружению
Environmental заклинания)	Окружающее (хеш тег
Environmental Modifiers	Модификаторы Окружения
Equal	Равный
Equilibrium	Эквилибриум
Erase Mark	Удалить Метку
Erase Matrix Signature	Удалить Матричную Сигнатуру
Erase Signature	Стереть Сигнатуру
ERIC (Edge, Reaction, Intuition, Реакция,	CoiГРИЖ (Грань, Интуиция,
Erika Elite	Эрика Элит
Erika MCD-1	Эрика МЦД-1
Escape Artist	Искусство Побега
Esprit Industries	Эспирит Индастрис
Esprit Industries Sororita	Эспирит Индастрис Сороритка
Essence (ESS)	Сущность (Сущ)
Essence Cost	Цена в Сущности
Essence Drain	Высасывание Сущности
Essence Loss	Потеря Сущности
Essy Motors DroneMaster	Изи Моторс ДронМастер
Ethiomalian Territories	Эфомалинские Территории
Etiquette	Этикет
Eurocar Westwind	Еврокар Вествинд
Evade Detection	Избежать Обнаружение
Evasion	Побег
Evasion	Уклонение (дроны)
Evo	Эво
Evo Falcon	Эво Фалькон
Exceeding the Condition Monitor Состояния	Превышение Счётчика
Exceptional Attribute	Исключительный Атрибут
exec	исп
Exotic Melee Weapon	Экзотическое Рукопашное Оружие
Exotic Ranged Weapon	Экзотическое Стрелковое Оружие
experienced runner	опытный бегун
Exploit	Эксплойт
exploit code	эксплойт-код
Explosive ammo	Разрывные боеприпасы
Explosive foam	Взрыв-пена
Explosive rounds	Разрывные патроны
Explosives	Взрывчатка
Extendable baton	Телескопическая Дубинка
Extended Care	Стационарная Помощь
Extended test	Длительная проверка
Extended Test Thresholds	Пороги Длительных Проверок
Extended-Range Shots	Дальние выстрелы
external ammo port	внешний порт для боеприпасов
external clip port	порт внешнего магазина
Extra Secure	Дополнительная Охрана
Extreme	Крайняя
Extreme range	Сверхдальняя дистанция
Eye-Fivers	Пятиглазы
Eyeware	Айвэр

F

Face	Лицо
Facets of New York	Грани Нью-Йорка
Fading	Затухание
Fairlight Caliban	Фаерлайт Калибан
Fairlight Excalibur	Фаерлайт Экскалибур
Fake license	Фальшивая лицензи
fake SIN	фальшивый ГРЕх
Falling damage	Урон от падения
Fallon and Nelson	Фалон и Нельсон
Falsey	Фэнси
Farming	Земледелие
Farnsworth's	Фарнсворт
FastJack	ФастДжек
Fatigue damage	Урон от усталости
Fatigue from environments	Усталость от условий среды
Fatigue from Running	Усталость от бега
fault sprite	спрайт разрыва
Favor	Благосклонность
Favor Rating	Рейтинг Помощи
favors	помощь
Fear	Ужас
Feathered serpent	Пернатые змеи
Federated Boeing Commuter	Федератед Боинг Коммутер
Feedback clothing	Одежда с обратной связью
Fences	Скупщики Краденого
Fencing	Скупка Краденого
Fencing gear	Краденное снаряжение
Ferrari Diabolus	Ферари Диаболус
ferrocrete	феррокрит
Fichetti Pain Inducer	Фичетти Вызыватель Боли
Fichetti Security 600	Фичетти Секьюрити 600
Fichetti Tiffani Needler	Фичетти Тиффани Игольник
Fingertip compartment	Пальцевой контейнер
Finnigan	Финиган
Fire a vehicle weapon	Использовать оружие машины
Fire Armor Piercing Ratings	Рейтинги Бронебойности Огня
Fire Bow	Выстрел из Лука
Fire damage	Огненный урон
Fire Engulf	Огненное Засасывание
Fire Full-Auto Weapon	Стрельба в полностью автоматическом режиме
Fire Long or Semi-Auto Burst	Стрельба Длинной или Самозарядной очередью
Fire Mounted or Vehicle Weapon	Стрельба из установленного на машину оружия
Fire Resistance	Сопротивление Огню
Fire Semi-Auto Weapon	Стрельба Самозарядной Очередью
Fire Weapon	Выстрел
Fire-based spells	Огненные заклинания
Fire-Bringer	Огнедаритель
Firearm Accessories	Аксессуары огнестрельного оружи
Firearms	Огнестрельное Оружие
Fireball	Огнешар
firewall	Брандмауэр
Firewall Upgrade	Апгрейд Брандмауэра
Firing modes	Режимы стрельбы
First Aid	Первая Помощь
First Impression	Первое Впечатление
Fixation	Фиксация

Fixed Wing	Жёсткое Крыло
Fixer	Посредник
FizzyFluid	ФиззиФлид
FizzyGoo	ФизиГоо
Flair	Флейр
Flame-based weapon	Огненное оружие
Flamethrower	Огнемёт
Flare compensation	Компенсация вспышек
Flash bang grenades	Светошумовая граната
Flash-bang	Светошумовая граната
flash-pak	Вспышка
Flashlight	Фонарик
Flavia de la Rosa	Флавио де ла Роса
flechette (f)	игольчатый (и)
Flechette rounds	Игольчатые патроны
flechette shotgun	игловой дробовик
Flexible Signature	Гибкая Подпись
Flexible signature focus	Фок Гибкой Подписи
Flight	Полёт
Fling	Бросок
Flux State	изменчивое государство
FN HAR	ФН ХАР
FN P93 Praetor	ФН Ф93 Претор
Foci	Фоки
focus	фок
Focus Analysis	Анализ Фоков
Focus Design	Создание Фоков
Focused Concentration	Сосредоточенная Концентрация
folding stock	складной приклад
Forbidden (F)	запрещённое (З)
Force	Мощь
Ford Americar	Форд Американ
Forearm snap-blades	Закреплённые выкидные лезвия
Forgery	Подделка
Fork	Развилка
Format Device	Форматировать Устройство
foundation	фундамент
Frag	фраг
Fragged	фрагед
fragmentation grenade	разрывная граната
Free Action	Свободное действие
Free Enterprise Enclave	Свободный
предпринимательский	анклав
Free-Fall	Свободное Падение
full auto (FA)	полностью автоматический (ПА)
Full body armor	Полная броня
Full Deck	Фул Дек
Full Defense	Плотная Оборона
full helmet	Полный шлем
Full Matrix Defense	Плотная Матричная Оборона

G

G-men	Джи-мен
Gaiasphere	Геосфера
Game Management	Управление Игрой
Gamemaster Advice	Советы МИ
Gamma-Scopolamine	Гамма-скополамин
Gang Identification	Идентификация банд
ganger	бандит
Gary Cline	Гэри Клайн
Gas delivery systems	Системы газоснабжения
Gas Grenade	Газовая граната
Gas mask	Противогаз
gas-vent	газоотвод
Gate's Computer Showcase	Гейтс Компьютер Шоукейс
Gaz P–179	Газ П-179
Gaz-Niki Titan	Газ-Ники Титан
Gaz-Niki Wolverine	Газ-Ники Вольверин
Gear listing	Перечень снаряжения
Gearhead	Резкий Водила
Gecko tape gloves	Перчатки геккона
Geek	гик
Geiger counter	Счётчик Гейгера
Gel ammo	Гелевые боеприпасы
Gel rounds	Гелевые патроны
Gene Therapy	Генотерапия
gene treatments	гено-терапии
geo-tagging	Гео-привязка
Gesture	Жест
Ghost Dance	Танец Призраков
ghost in the machine	Призрак в машине
Ghostwalker	Гоуствокер
ghouls	гули
Gianelli	Джинелли
Glasses	очки
glitch	глюк
global grid	глобальный грид
Global SIN Registry (GSINR)	Глобальный Реестр
ГРЕхов	(ГРГ)
Glue solvent	Растворитель клея
Glue sprayer	Распылитель клея
GM-Nissan Doberman	ГМ-Ниссан Доберман
GMC Banshee	ДМС Баньши
GMC Bulldog	ДМС Бульдог
GMC Bulldog Step-Van	ДМС Бульдог Степ Ван
GMC Cadillac Nocturne	ГМЦ Кадилак Ноктюрн
GMC Commodore	ГМЦ Комодор
GMC Outrider	ДМС Оутрайдер
Gnome	Гном
Go-gang	Го-банда
Goblin Rock	Гоблинский Камень
Goblin Rock	Гоблинский Рок
Goblinization	Гоблинизация
Goggles	Гоглы
Gold Lion Inn	Золотой Лев
Good conditions	Хорошие условия
Good cover	Хорошее укрытие
Gorou Hakari	Гороу Хакари
Gracie's for Ribs	Граци фор рибс
Grade	Степень
Grapple gun	кошкомёт
grazing hit	задевающее попадание
Great Ghost Dance	Великий Танец Духов
Great Restaurants	Шикарные Рестораны
Green Village	Грин Виладж
Gremlins	Гремлины
Grenade	Граната
Grenade Launcher	Гранатомёт
Grenade launchers, rockets, & missil	Гранатомёты и ракеты
Grenades/Rockets/Missiles	Гранаты/ракеты
Grey IC	Серый Лёд
grid	Грид
Grid Hop	Грид-Скачок
Grid Overwatch Division (GOD)	Бюро Охраны Грида (БОГ)
Grid-Hop	Грид-Скачок
GridGuide	ГридГайд
Group Edge	Грань Группы
grunt	громила
Guard	Сторож (программа)
Guard	Охранитель (сила твари)
Gunnery	Артиллерия
Gunslinger adept	Адепт-стрелок
Guts	Отважный
Gymnastic	Гимнастика
Gymnastics	Гимнастика
Gyro mount	Гирокрепление
gyrojet pistol	гирореактивный пистолет

H

Ha Taew	Ха Тай
Hack on the Fly	Взлом на Лету
Hacker	хакер
Hacker's Delight	Восторг Хакера
Hacking	Хакинг
Hacking program	Хакерская программа
Halfer	половина
Halloweeners	Хеллоуинеры
Hammer	Кувалда
Hammer	Молот(программа)
Hammerli 620S	Хаммерли 620С
Hand blade	Встроенный клинок
Hand of Five	Рука Пятерых
Hand of God	Рука Бога
hand razors	Встроенная бритва
Handheld scanner	Портативный сканер
Handling	Управляемость
Handling Environment	Маневренное Окружение
Handling Surprises	Обуздание Случайностей
Hanzo Shotozumi	Ханзо Сотозуми
haptics	тактильность
Hard	Трудная
Hard Corps	Хард Корпс
Hard repair	Серьёзный ремонт
Hardened Armor	Крепкая Броня
Hardened Mystic Armor	Крепкая Мистическая Броня
Harder Knock	Сильный Удар
Hardliner gloves	жёсткие перчатки
Hardware	Железо
Hardware Etc.	Хардваре инк.
Hardware kit	набор железячника
Hardware toolkit	инструменты Железа
Harley-Davidson Scorpion	Харли-Дэвидсон Скорпион
Hash	Хэш
hatchet	томагавк
Hazmat suit	Защитный костюм
headgear	хедгир
Headjammer	Головная глушилка
Headphones	Гарнитура
Headware	Хэдвэр
Heal	Исцеление
Healing	Лечение
Healing Modifiers	Модификаторы Лечения
Health spells	Заклинания Здоровья
Hearing	Слух
HeartyBoy	Хертибой
Heavy Crossbow	Тяжёлый арбалет
Heavy cyber pistol	Кибер тяжёлый пистолет
Heavy Machinegun	Тяжёлый пулемёт
Heavy Pistol	Тяжёлый Пистолет
Heavy Weapons	Тяжёлое Оружие
Hell Hound	цербер
hellhounds	церберы
Helmet	Шлем
Hermes Chariot	Гермес Колесница
Hermes Ikon	Гермес Икона
hermetic tradition	Герметическая традиция
Hidden arm slide	Скрытое оружейное крепление
Hide	Скрыться
High	Высокий
High explosive	Осколочно-фугасная
High Pain Tolerance	Высокая Болевая Устойчивость
High Threat Response (HTR)	Рисковая Бригада (РБ)
High-explosive	Осколочно-фугасная
Hilton	Хилтон
History	История
Hit the dirt	Залечь
HK 227	ХК 227
HK-227	ХК-227
HK–227	ХК-227
hoi interject	хэй
Hold-out	Скрытый
Hold-Out Pistol	Скрытый пистолет
HolePatcher4000	Святая Заплатка 4000
Hollow point ammo	Экспансивные боеприпасы
Hollow point rounds	Экспансивные патроны
Home Ground	Родная Земля
Homunculus	Гомункул
Honda Citizen	Хонда Ситизен
Honda Spirit	Хонда Спирит
Honjowara	Хоновара
Hoop	хоп
Hopi	хопи
Horizon Flying Eye	Хоризон Летучий Глаз
Horizon Group	Хоризон Групп
Hose	хош
host	хост
Host Convergence	Совмещение в Хосте
Host rating	рейтинг Хоста
Hot-sim	Хот-сим
Hover	Ховер
Hovercraft	Ховеры
Howling Coyote Prize for Magical Research	Премия Воющего Койота за Магические Исследования
Hualpa	Хуалпа
Hughes Stallion	Хьюз Сталион
Hughes-Aerospace Daytrader	Хьюз-Аэроспейс Дейтраидер
Human	Человек
Human Nation	Нация Людей
Human Scale	Хороший Глазомер
Human-Looking	Похожий на Человека

human-metahuman vampire virus (HMHVV)	вирус вампиризма человека-метачеловека
Humanis Policlub	политклуб Гуманистов
Hunting	Охота
Hush	Тишина
Hydraulic jacks	Гидрорычаг
Hyundai Hopper	Хёндай Хоппер
Hyundai Shin-Hyung	Хёндай Шин-Юнг

I

IC	ЛЕД (Ликвидация Единичного Доступа)
Ice	лёд
Ice Sheet	Гололёд
Identification	Идентификация
IFMU Spatz	ИФМУ Спарз
Ignite	Воспламенение
Illegal Actions	Незаконные действия
Illegal Goods	Нелегальные Товары
Illuminates of the New Dawn	Иллюминанты Нового Рассвета
Illusion spells	Заклинания Иллюзии
Image link	визуальный канал
image magnification	усилители зрения
imaging device	формирователь изображения
imaging scope	Оптический прицел
immediate (I)	мгновенное (М)
Immunity	Иммунитет
Immunity to Age	Иммунитет к Возрасту
Immunity to Normal Weapons	Иммунитет к Обычному Оружию
Impact Projectiles	Ударное оружие
Impersonation	Имитация
Implant Grades	Классы Имплантантов
Improved Ability	Усиленная Эффективность
Improved Invisibility	Улучшенная Невидимость
Improved Physical Attribute	Усиленный Физический Атрибут
Improved Potential	Повышенный Потенциал
Improved Reflexes	Улучшенные Рефлексы
Improved Senses	Улучшенные Чувства
Improved Tactile	Острое Осязание
Improvised Explosives	Самодельная Взрывчатка
Inazo Aneki (Honorary)	Иназо Анеки (почётный)
incapacitated	небоеспособность
Incompetent	Некомпетентный
Increase [ATTRIBUTE]	Увеличение [Атрибут]
Increase Reflexes	Ускорение Рефлексов
Indirect Combat Spells	Непрямые Боевые Заклинания
Indomitable	Непреклонный
Induced Dormancy	Вынужденный Покой
Industrial Mechanic	Промышленная Механика
industrial mechanic kit	набор промышленного механика
Infected	Инфицированный
Infection	Инфекция
Inferior	Уступающий
Infiltrating	Внедрение
Influence	Влияние
Infusion Of [MATRIX ATTRIBUTE]	Вливание [Матричный атрибут]
Ingestion toxin	Всасываемый токсин
Ingram Smartgun X	Ингрэм Смартган Х
Ingram Valiant	Инграм Велиант
inhalation vector	ингаляционный перенос
inherent limits	врождённые пределы
initiate grade	степень посвящения
initiate level	уровень посвящённого
initiation	посвящение
Initiative	Инициатива
Initiative Dice	Кубик Инициативы
Initiative Pass	Проход Инициативы
Initiative Rating	Рейтинг Инициативы
Initiative Score	Значение Инициативы
Injection	Инъекция Инъекционная
Injection arrow/bolt	стрела/болт
Injection dart	Инъекционные дротики
Innate Spell	Врождённое Заклинание
Insert Clip	Вставить Обойму
Insight Resources	Инсайт Ресорсес
Insomnia	Бессоница
Inspire	Вдохновление
Instant	Мгновенная
Instruction	Преподавание
Insulation	Утеплитель
Intercept	Перехват
Interception	Перехват
Interests	Занимательные
Internal air tank	внутренний кислородный резервуар
Internal Magazine (m)	Внутренний магазин (вм)
Interrupt action	Прерывающее действие
Intimidation	Запугивание
Intuition (INT)	Интуиция (Инт)
Invite Mark	Предложить Метку
Ipsissimus	Ипсиссимус

J

Jack	джек
Jack Out	Отджекиться
JackPoint	Джекпоинт
Jam Signals	Заглушить Сигналы
James	Джеймс
Jammer	Глушилка
Jammer IC	ЛЁД-Глушилка
Jammer, area	Глушилка, площадная
Jammer, directional	Глушилка, направленная
Jamming	Глушение
Jander	жагер
jazz	Джаз
Jimmy Two-Tone	Джимми Ту-Тон
Jing	джинг
Journalism	Журнализм
Judge Intentions	Оценка Намерений
Jump Into Rigged Device	Впрыгнуть в Ригнутое Устройство
Jumped In	Впрыгнул в
Jumping Out	Выпрыгивание
Juryrigger	На Скорую Руку

K

Ka-bar	Ка-Бар
Kai-lin	Кай-лин
Kalmaar Seefuchs	Калмаар Сеефуш
kamikaze	Камикадзе
Kao yord	Као Йорд
Karma	Карма
Karma Advancement Table	Повышение атрибутов за Карму
Katana	Катана
Kato	Като
Kau Kau's	Кау Кау
Keeb	кееб
Kennedy's Used Electronics	Поддержанная Электроника
	Кенеди
Kenneth Brackhaven	Кеннет Бракхейвен
Key lock	Механический замок
Keycard copier	Копир ключ-карт
keypad	Кнопочная панель
keyword	ключевое слово
Kick	Копыта
kill complex form	Убить Комплексную Форму
Killer IC	ЛЁД-Убийца
Killing Hands	Убийственные Руки
Kinesics	Кинесика
kink	кинк
Knife	Нож
Knight Errant	Странствующий Рыцарь
Knive	Нож
Knock Down	Сбить с Ног
knockdown	нокдаун
Knockout	Нокаут
Knowledge skills	Знания умения
knowsoft	заниесофт
Knucks	Кастет
Kobun	кобун
Kong-Wal Mart	Конг-Вол-Март
Kong-WalMart	Конг-Волмарте
Korin Yamana	Корин Ямана
Koshari	Косшари
Krak-l-Snaps	Крак&Шнапс
Krime Cannon	Крайм Кэнон
Kyra	Кира

L

La Gallaria	Ла Галлария
Lack of Air	Нехватка Воздуха
Lacy's	Лайси
Lady Jestyr	Леди Джестер
Lakota	Лакотский
Lambeth Martyrs	Мученики Ламбета
Language skill	умения Язык
Large Circle League	Большой Круг Лиги
Large drone	Крупный дрон
Large smuggling compartment	Большой отсек контрабанды
Laser microphone	Лазерный микрофон
Laser range finder	Лазерный дальномер
laser sight	лазерный прицел
Latch-Key Kids	Латч-Кей Кидс
launched weapon	ракетное оружие
Launcher minimum range	Минимальная дальность запуска
Law	Закон
Law Enforcement	Органы Правопорядка
Law Enforcement Tactics	Тактика Органов Правопорядка
LDSD-41	ЛДСД-41
Leadership	Лидерство
Lear-Cessna Rover	Лиар-Цесна Ровер
Learning Spells	Изучение Заклинаний
Learning Test	проверка Изучения
Lears and Mervins	Леpн и Мервис
Leather jacket	Кожанка
Leatherworking	Обработка Кожи
legwork	чёс
Lemuel	Лемюэл
Levitate	Левитация
Life by Evo	Жизнь с ЭВО
lifestyle	уровень жизни
Lifestyle Options	Опции Уровня Жизни
Lift/Carry	Подъём/Перенос
Lifting/Carrying	Подъём/Перенос
Light	Освещение
Light	Свет
Light Body	Лёгкое Тело
Light Crossbow	Лёгкий арбалет
Light cyber pistol	Кибер лёгкий пистолет
Light Fog	Лёгкий туман
Light Machinegun	Лёгкий пулемёт
Light Pistol	Лёгкий Пистолет
Light Smoke	Лёгкое Задымление
Light stick	Химический фонарь
Light Winds	Слабый Ветер
Light/glare	Свет/блики
Lightning Bolt	Разряд Молнии
Limit	Предел
limits from gear	пределы снаряжения
Line of Sight (LOS)	Линия Прямой Видимости (ЛПВ)
lined coat	бронеплащ
linguasoft	лингвасофт
Link-lock	Блокировка Выхода
Link'n'Fix	Линк анд Фикс
Literature	Литература
Living Persona	Живая Персона
Lliane	Лиан
LMG	лёгкий пулемёт
LOAD AND FIRE BOW	Наложить стрелу и выстрелить
Load Program	Загрузить Программу
Loaned Task	Передача Поручения
Local Crime	Местная Преступность
Local Deckers	Местные Декеры
Local Gangs	Местные Банды
Local grid	местный грид
local jammer	местная глушилка
Local Technomancers	Местные Техноманты
Lockdown	Локдаун
Lockheed Kestrel	Локхид Кестриэль
Lockheed Optic-X2	Локхид Ортик-Икс2
Lockpick set	Набор отмычек
Lockpicking	Отмычки
lockpicks	отмычка
Locksmith	Замочник

Loco Foods	Локо Фудс
Lofwyr	Лофвир
Logic (LOG)	Логика (Лог)
Lone Star	Одинокая Звезда
Lone Star Remote Commander	Одинокая Звезда Ремоте Командер
Long Burst (LB)	Длинная Очередь (ДО)
Long Haul	Долгий Путь
Long range	Дальняя дистанция
Long-Range Shots	Сверхдальние Выстрелы
Longarms	Длинноствольное Оружие
Lord's AutoShops	Владыки Автосервиса
Lordstrungs	Лонгструнг
Lore Stores Inc.	Лоре Сторес Инк.
Loss of Confidence	Утрата Уверенности
Low	Низкий
Low Pain Tolerance	Низкая Болевая Устойчивость
Low-Light Vision	Сумеречное Зрение
Low-light vision modification	модификация сумеречное зрение
Loyalty rating	Рейтинг Лояльности
LTA (blimp)	Легче Воздуха (дирижабли)
Lucas	Лукас
Lucky	Счастливчик
Luxury	Роскошный
lynchpin	Основание

M

Machine Pistol	Автоматический пистолет
Machine Sprite	спрайт машины
MAD scanner	Сканер магнитных аномалий
Maersk Spider	Мейрск Спайдер
Mage sight goggles	гоглы Взгляд Мага
MageWerks	МейджВеркс
Magic Fingers	Магические Пальцы
Magic Theory	Теория Магии
Magical Background	Истоки Магии
Magical Goods	Магические Товары
Magical healing	Магическое лечение
magical lodge	санктуарий
magical lodge materials	материалы для санктуария
Magical Resistance	Магическое Сопротивление
Magical skill	Магическое умение
Magical supplies	Магические расходники
magician	маг
Magiknet	Магикнет
Maglock	Маглок
Maglock passkey	Маглок отмычка
Magnesium torch	Магниевый факел
Magnetic Anomaly Detector (MAD)	Детектор Магнитных Аномалий
Maic (MAG)	(ДМ Магия (Mar)
Make vehicle test	Совершить проверку Техники
maleficium	малефикум
Mana Barrier	Мана-Барьер
Mana Bolt	Снаряд Маны
Mana Illusions	Мановые Иллюзии
Mana spells	Мановые заклинания
mana storms	Мана-штормы
Manaball	Шар Маны
manabolt	Снаряд Маны
manacles	кандалы
Manadyne	Манадайн
Mandarin	Северокитайский
Maneuvering	Маневрирование
Manhattan Development Consortium	Консорциум Развития Манхэттена
Manifest	проявление
Manipulation spells	Манипулирующие заклинания
mapsoft	картософт
Maria Mercurial	Мария Меркуриал
mark (Matrix authentication recognition keys)	метка (Матричный электронный технический ключ аутентификации)
Marker IC	ЛЁД-Маркер
Marking systems	Маркирующие системы
Maser Industrial Electronics	Мастер Индастриал Электроникс
Mask	Маска
Masking	Маскировка
Masking focus	Фок Маскировки
Mass Agony	Массовая Агония
Mass Animate	Массовое Оживление
Mass confusion	Массовое Замешательство
Massachusetts Institute of Technology and Thaumaturgy	Массачусетский Институт Технологии и Чародейства
master	мастер
master device	Мастер-устройство
Material Link	Связующий Объект
Materialization	Материализация
Matrix	Матрица
Matrix Actions	Матричные действия
Matrix Attributes	Матричный атрибут
Matrix Combat	Матричный Бой
Matrix Condition Monitor	Счётчик Матричного Состояния
Matrix damage	(С Матричный урон
Matrix Initiative	Матричная Инициатива
Matrix object	Объект Матрицы
Matrix Perception	Восприятие Матрицы
Matrix Search	Поиск в Матрице
Matrix Security Measures	Меры Безопасности Матрицы
Matrix skill	Матричное умение
Maximillion's	Максимилиан
McHugh's	Мак Хаг
McKraken's Seafood	МакКракен Сиафуд
MCT	КТМ
MCT Drone Web	МЦТ Дроне Веб
MCT Fly Spy	КТМ Флай Спай
MCT Fly-Spy	КТМ Флай Спай
MCT-Nissan Roto-Drone	КТМ-Ниссан Рото-Дрон
MCT-Nissan Rotodrone	КТМ-Ниссан Рото-Дрон
Meat	мясо
Mechanical Tests	проверки Механики
Media Stars	Медиазвёзды
Medical Advances	Достижения Медицины
Medicine	Медицина
medicine lodge	колдовское место
Medium Crossbow	Средний арбалет
medium drone	средний дрон
Medium Machinegun	Средний пулемёт
Medium range	Средняя дистанция
Medium range	Средняя Дальность
medium spread	средний разброс
Medkit	Аптечка
Medkit supplies	расходники аптечки
MeFeed	МайФид
Mega Pulse	МегаПульс
megacorp	мегакорп
Melee Attack	Рукопашная Атака
Melee Combat	Рукопашная
melee combat	рукопашная
Melee Damage	Рукопашный урон
Melee defense	Рукопашная защита
Melee Modifiers	Модификаторы Рукопашной
melee range	дистанция рукопашной
Melee Teamwork	Командная работа в рукопашной
Melee Weapon Skill	Рукопашное Оружейное Умение
Memory	Память
Memory Test	проверка Памяти
Mental	Ментальный
Mental	Ментальное (хеш тег закинания)
Mentor Spirit	Дух-Наставник
Merc	гусь
Mercury Comet	Меркюри Комет
meshed	Сцепленный
Messerschmidt-Kawasaki Harbor Sentry	Мессершмидт-Кавасаки Харбор Сен
Meta Link	Мета Линк
MetaErgonomics	МетаЭргономика
metahumanity	метачеловечество
Metalworking	Металлообработка
metamagic	метамагия
Metamagic Focus	Фок Метамагии
metaplane	метаплан
metaspecies	метавид
Metatype Attribute Modifiers	Модификаторы Атрибутов Метатипов
Meyer's Superstores	супермаркеты Майерса
Meyers Groceries	Мейерс Гросерс
Miami	Майами
Michael	Майкл
micro camera	микрокамера
Micro flare launcher	Пусковик осветительных ракет
Micro flares	Осветительная ракета
Micro rope	Микротрос
micro wire	микроструна
micro-cable	Микро-кабель
Micro-tranceiver	микро-трансивер
microbomb	микробомба
Microdeck	Микродек
Microdeck Summit	Микродек Саммит
microdrone	микродрон
microgrenade	микрогранаты
microphone	микрофон
microskimmer	микроскиммер
Microtrónica Azteca 200	Микротроника Ацтек 200
Middle	Средний
Mild	Слабая
Military Procedures	Военные Предписания
Military Service	Военная Служба
Mimicry	Имитация
Mind Link	Ментальная Связь
Mind over Machine	Разум Превыше Машины
Mind Probe	Ментальный Зонд
Mindlink	Ментальная Связь
Ming Solutions	Минг Солушинс
MiniMart	МиниМарт
minion	приспешник
Miniwelder	Минигорелка
Miniwelder fuel canister	Канистра топлива для минигорелк
Missile Launcher	Пусковая установка
Missile Parry	Парирование Стрел
Mist Form	Форма Тумана
Mitrailleuse	Митральеза
Mitsubishi Nightsky	Мицубиси Найтскай
Mitsuhama Computer Technologies	Компьютерные Технологии Мицушим
MMG	средний пулемёт
Mnemonic enhancer	Мнемонический усилитель
Mob Control	Контроль Толпы
Mob Mind	Разум Толпы
Mobster	Бандит
Mode	Режим
Moderate	Умеренная
Moderate Winds	Умеренный ветер
mojo	моджо
Monobe	Монобэ
Monocle	Монокль
Monofilament chainsaw	Моноволоконная пила
Monofilament whip	Моноволоконный кнут
monosword	мономеч
monowhip	монокнут
Moodchip	Эмочип
Morgan Cutlass	Морган Кутласс
Mothers of Metahumans	Матери Метачеловечества
Motion Sensor	Сенсор движения
Motorcycle	Мотоциклы
Mount	Крепление
Mountain	Гора
Mounts	Крепления
Movement	Передвижение
movement rate	скорость передвижения
Movement Table	таблица Передвижение
Mr. Brackhaus	Мистер Баркхауз
Mr. Johnson	Джонсон
Mugger	Гопник
Multi-sense	мультичувственные
Multiple attackers (ganging up)	Несколько атакующих (...и все на одного)
Multiple Attacks	Несколько Атак
Multiple simultaneous blasts	Несколько одновременных взрывов
Mundane	обычник
Muscle augmentation	Мускульная аугментация
Muscle replacement	Замена мышц
Muscle toner	Мышечный тоник
Music	Музыка
Muzzle-Loader (ml)	Дульнозарядное (дз)
Myomeric rope	Миометрический трос
mystic adept	мистический адепт
Mystic Armor	Мистическая Броня (сила адепта)
Mystic Armor	Мистический Доспех (сила твари)

N

N	N
Nacho Mama	Начо Мама
Nadja Daviar	Надя Давьяр
Naga	Нага
nanite tag	Нанит-метка
Narcojet	Наркоджет
narrow spread	узкий разброс
National SIN	Государственный ГРЕх
Native American Nations (NAN) Americanцев	Государства Коренных
Natural Athlete	Прирождённый Атлет
Natural Hardening	Природная Закалка
Natural Immunity	Естественный Иммунитет
Natural recovery	Естественное восстановление
Natural Vat Foods	Натурал Ват Фуд
Natural Weapon	Естественное Оружие
Nausea	Тошнота
Nausea Gas	Рвотный газ
Nautical Mechanic	Морская Механика
Navigation	Навигация
Negative Qualities	Отрицательные Качества
Negotiation	Переговоры
Neil the Ork Barbarian	Нейл Орк-Варвар
Neo-Anarchist	Нео-Анархисты
Neo-House Music	Нео-Хаус
Neo-Tokyo	Нью-Токио
Neo-Tokyo's Convention and Visitors Бюро посещений и визитов	Нью-Токио
NeoNET	НеоНЭТ
net hit	чистый успех
Netta	Нетта
networking	знакомства
Netzwerks Berlin	Нетзверкс Берлин
neural interface	нейронный интерфейс
Neuro-Stun	Нейростан
NeuroFilter	НейроФильтр
New Revolution	Новая Революция
nic-stick	ник-стик
Night of Rage	Ночь Гнева
Nissan Hound	Ниссан Гончая
Nitro	Нитро
node	узел
Noise	Шум
noise reduction	подавитель помех
non-aerodynamic	неаэродинамичная
Non-conductivity	Непроводящая
non-player characters (NPCs)	неигровые персонажи (НИПы)
Non-Standard Ammunition	Нестандартные боеприпасы
Nonconductivity	Непроводящая
Northrup Wasp	Нортгруп Оса
nosferatu	носферату
Not Dead Yet	Пока Не Мёртв
Not Enough Bullets	Нехватка патронов
Notoriety	Огласка
Novacoke	Новакок
Novatech Navigator	Новатех Навигатор
Noxious Breath	Тлетворное Дыхание
Nukit Burgers	Бургеры Нукит
Numinous Perception	Мистическая Проницательность
NuSkin	НуСкин
Nutrisoy	нутрисоя
nuyen	нюйена
Nybbles & Bytes	Нублс и Байт

O

O'Malley syndicate	Синдикат О'Мэлли
Object Resistance	Сопротивляемость Объекта
Obscure	скрытое
Obscure/Difficult To Find	Незаметный/Труднообнаружимый
Observe	Наблюдение
Observe in Detail	Рассмотреть Подробно
Obvious	Очевидные
Occult Investigator	Оккультный следователь
Ocular drone	Окулярный дрон
Offering	пожертвование
offhand modifier	модификатор неведущей руки
Old Oak	Старый Дуб
Olfactory Booster	обонятельный бустер
Olfactory scanner	Обонятельный сканер
Omae	ома
Omni-directional microphone	Всенаправленный микрофон
On the Lam	Поспешное Бегство
ongoing	продолжающийся
Onotari Interceptor	Онотари Перехватчик
Opel Luna	Опель Луна
Operating Systems	Операционные Системы
Opposed test	Встречная проверка
optional power	дополнительная сила
Or'zet	Ор'Зет
Ordinary Rats	Обычные Крысы
Organleggers	Органлеггеры
Organlegging	огранолеггинг
orichalcum	орихалк
Ork	Орк
Ork Poser	Смахивающий На Орка
Ork Rights Commission	Комитет по правам орков
Orthoskin	Ортокожа
Orxploitation	Орксплортейшн
Outdoors	Природоведение
Outer Circle	Внешний Круг
Outspoken	Прямолинейный
Overclocking	Оверлокинг
Overwatch Score (OS)	Очки Наблюдения (ОН)
Overwatch Score and Convergence Совмещение	Очки Наблюдения и
Own Gaze	Собственный Взгляд
Own Touch	Собственное Касание
Oxygenate	Насыщение
Oyabun	оябун

P

p-fixe	л-фикс
Paed Tidt	Пейт Тидт
Pain Editor	Редактор боли
Pain Resistance	Сопротивление Боли
Palming	Ловкость Рук
Panchamukhee	Панчамуки
Panopticans	Паноптикан
PANs and WANs	Личные и глобальные сети
Panther	Барс
Panther XXL	Пантера XXL
Parabotany	Паработаника
paracritter	паратварь
parageology	парагеология
Paralysis	Паралич
Paralyzing Howl	Парализующий Вой
Paralyzing Touch	Парализующее Касание
Parashield	Парашилд
parazoologists	паразоологи
Parazoology	Паразоология
Parole officer	Полицейский надзиратель
Parry	Парирование
Partial cover	Частичное укрытие
Partial Light	Мало Света
passenger actions	Действия пассажиров
Passengers	Пассажиры
passive targeting	пассивное прицеливание
Pathfinder Multimedia	Патчфаиндер Мультимедиа
Pathogenic defense	Защита от патогенов
Patrol IC	ЛЁД-Патрульный
patron spirit	Духом-покровителем
Pauly G	Поли Джи
Pawn	заклад
Pawns	Пешки
paydata	пэйдата
Penetration	Проникновение
Penetration Weapons	Пробивание Оружия
Pentacles	Пентакли
Pentagrams	Пентаграммс
Penumbra	Пенумбра
People's Party	Народная Партия
Pepper Punch	Перцовый Удар
Perceiving Magic	Восприятие магии
Perception	Проницательность
Perception Test Modifiers table проверок	таблица Модификаторов
Perfect Pitch	Абсолютный Слух
Performance	Выступление
Periscope	Перископ
permanent (P)	стабильное (С)
personafixe	персонафикс
personal area network (PAN)	личная локальная сеть (ЛЛС)
Pete	Пит
Petrification	Окаменение
Petrovski Security	Петровски Секьюрити
Peugeot 112	Пежо 112
Phantasm	Фантазм
Philosophy	Философия
Photographic Memory	Фотографическая память
Physical	Физический
Physical Barrier	Физический Барьер
Physical damage	Физический урон
Physical Damage Overflow	Переполнение Физического урона
Physical Initiative	Физическая инициатива
Physical Mask	Физическая Маска
Physical spells	Физические заклинания
Physical task	Физическая Задача
Physiological	Физиологическая
Picatrix	Пикатрикс
Pick Up/Put Down Object	Поднять/Положить Предмет
Pilot	Пилот
Pilot Aerospace	Пилотирование Аэрокосмических К
Pilot Aircraft	Пилотирование Воздушных Судов
Pilot Exotic Vehicle	Пилотирование Экзотических Машин
Pilot Ground Craft	Пилотирование Наземных Машин
pilot program	программа пилот
Pilot Walker	Пилотирование Шагателей
Pilot Watercraft	Пилотирование Водных Судов
Pistols	Пистолеты
Pistons	Пистонс
Pixie	пикси
PJSS Model 55	ПЖСС Модель 55
plascrete	пласткирит
plastiboard	пластборд
Plastic Explosives	Пластит
Platelet factories	Производитель тромбоцитов
Plex	плекс
Poetry	Поэзия
Pole arm	Древковое
Poli	поли
Police Procedures	Полицейские Процедуры
policlub	политклуб
Politics	Политика
Poltergeist	Полтергейст
Poor conditions	Скверные условия
Pop music	Поп-музыка
popper	поппер
popular trideo shows	популярные тридео-шоу
Porsche Aguilar	Порше Агилар
Positive Qualities	Положительные Качества
possession of a firearm	владение огнестрельным оружием
Potency	Потенциал
Povryejhda	Поврежда
power	достоинство
Power Foci	Фоки Силы
Power Focus	Силовой Фок
Power Points	Очки Силы
Powerball	Шар Силы
Powerbolt	Снаряд Силы
Powernoize	Пауэрнойз
Prejudiced	Предвзятость
preparations	заготовки
Presentation	Представление
prime runner	Ветеран теней
Print scanner	Биометрический сканер
Printer	Принтер
Priority Table	Таблица Приоритетов
Probe IC	ЛЁД-Зонд
Prodigal Spell	Чрезмерное Заклинание
Professional	Профессиональные
Professional Knowledge	Профессиональные Знания
Professional Rating	Рейтинг Профессионализма
Progressive recoil	Прогрессирующая отдача
Projectiles	снаряды
Prophylaxis	Профилактика
Protection Rating	Рейтинг Защиты
Proteus Explorer	Протеус Экспрорер
Proteus Lamprey	Протеус Лампри
Proteus Poseidon	Протей Посейдон
proximity	проксимальный
Psyche	Психея
psychic	психическое
Psycho Killer	Психо-Киллер

Psychokinesis	Психокинез
Psychological	Психологическая
Psychology	Психология
Psychotropic IC	Психотропный Лёд
Public Awareness	Общественная Осведомлённость
public grid	Общественный грид
Pueblo Corporate Council	Корпоративный Совет Пуэбло
Pulse Storm	Импульсный Шторм
Punch	Пинок
Puppeteer	Кукловод
Purple Haze	Пурпур Хэйз
Push the Limit	Превышение Предела
Puyallup	Пьюаллап

Q

qi	ци
Qi Focus	Фок Ци
qualities	Качества
Quick Draw	Скорострел
quick draw holster	быстро расстёгиваемая кобура
Quick Healer	Быстрое Исцеление
Quick-draw holster	быстро расстёгиваемая кобура
Quickening	Ускорение
Quickway	Квиквэй

R

Radical	Радикальный
Radio Shack Remote Controller	Радио Снак Ремоте Контроллер
Radio signal scanner	Сканер радиосигналов
Rally	Обьединение
Rally	Накачка
Ram	Таран
Ramming	Таран
Ramming Damage	Урон от Тарана
Range	Дальность
Range Categories	Категория Дальности
Range Table	Таблица Дальности
ranged combat	перестрелка
Ranged defense	Стрелковая защита
Ranger Arms SM–5	Рейнджер Армс СМ-5
Rapid Healing	Быстрое Заживление
rappelling gloves	Дюльферные перчатки
Rastafarian	Растафариан
Rastool	Растол
Rat	Крыса
Raven	Ворон
Razorgirl	резачка
razorguy	резак
Re-register Sprite	Перерегистрация Спрайта
Reach	Досяг.
Reaction (REA)	Реакция (Реа)
Reaction enhancers	Усилители реакции
Ready Item	Подготовка Предмета
Ready Weapon	Подготовка Оружия
Reagents	Реагенты
real life (RL)	Реальная жизнь (РЛ)
Realistic	Реалистичные
Reboot	Перезагрузка
Reboot Device	Перезагрузить Устройство
Recall Test	Проверка Вспоминания
Reckless Spellcasting	Безрассудное Чародейство
Recoil Compensation (RC)	Компенсация отдачи (КО)
Reconfigure	Перенастройка
Recovery Test	проверка Восстановления
Red Dragons	Красные Драконы
Red Rovers	Красные Роверы
Red Samurai	Красный Самурай
Redmond Barrens	Редмондские Пустоши
Reduced Senses	Ослабленные Чувства
Reflex recorder	Регистратор рефлексов
Regaining Edge	Восстановление Грани
Regeneration	Регенерация
register sprites	регистрация спрайтов
registered sprite	зарегистрированный спрайт
Registering	Регистрация
Regular ammo	Обычные боеприпасы
Reload Firearm	Перезарядить огнестрельное оруж
Reload Weapon	Перезарядка Оружия
Reloading Weapons	Перезагрузка Оружия
Remington 950	Ремингтон 950
Remington Roomsweeper	Ремингтон Комнаточист
Remote Sensing	Дистанционное зондирование
Remote service	Удалённая Служба
Remote Task	Удалённое Поручение
Remove Clip	Извлечь Обойму
Renascence	Возобновление
Renault Fiat-Fokker Tundra 9	Рено Фиат-Фоккер Тундра-9
Renault-Fiat Eurovan	Рено-Фиат Евровэн
Renfield	Ренфилд
Renraku	Ренраку Компьютер Системс
Renraku Dragonfly	Ренраку Драгонфлай
Renraku Kamekichi	Ренраку Камекичи
Renraku Kanmushi	Ренраку Канмуши
Renraku Sensei	Ренраку Сенсей
Renraku Tsurugi	Ренраку Цуруги
Rent & Rest	Рент и Рест
Repairing Matrix Damage	Ремонт Матричного урона
Reputation	Репутация
Resist Pain	Блокиратор Боли
Resistance Test	проверка Сопротивления
Resistance to Pathogens/Toxins	Устойчивость к патогенам/токсинам
Resonance (RES)	Резонанс (Рез)
Resonance [Program]	Резонансная [Программа]
Resonance actions	Резонансные действия
Resonance Channel	Канал Резонанса
Resonance Library	Библиотека Резонанса
Resonance Link	Резонансная Связь
Resonance Realms	Царства Резонанса
Resonance signature	сигнатура Резонанса
Resonance skill	Резонансное умение
Resonance Spike	Выброс Резонанса
Resonance Veil	Пелена Резонанса
Respirator	Респиратор
restraint	наручники
restricted (R)	Ограниченный (О)
Retinal duplication	Дупликатор сетчатки
retinal modification	глазная модификация
Retractable spur	Выдвижная шпора
retractable stock	выдвижной приклад
RFID tag	RFID-метки
Rhonabwy	Рхонаб
Richard Villiers	Ричард Уиллерс
rigged vehicle	ригнутый транспорт
rigger adaptation	Риг-адаптированное
rigger cocoon	риггерский кокон
rigger command console (RCC) (KKP)	Командная консоль риггера
Rigger Cyberprograms	Риггерские киберпрограммы
Rigger interface	Риг-интерфейс
Rigger Jump In	Риггерское Впрыгивание
Rigger/Rigging	Риггер/Риггинг
Rigging and You	Риггинг и Вы
Rigging AR	Риггинг с ВР
rigid stock	жёсткий приклад
Rikki	Рикки
Riot shield	Полицейский Щит
Ritual Spellcasting	Ритуальное Чародейство
ritual's sealing	запечатывание ритуала
Rob	Роб
Robyn's	Робин
Rockabilly	Рокабилити
Rocket Launcher	Ракетомёт
Roke	роко
Rolls Royce Phaeton	Ролс Ройс Фаэтон
Rotary Drone	Роторный Дрон
Rotary Wing	Винтокрылые
Rotorcraft	Винтокрылые аппараты
Rover Model 2072	Ровер Модель 2072
RPK HMG	РПК ХМГ
Rubikan Int'l	Рубикан Инт
Ruger 101	Ругер 101
Ruger Super Warhawk	Ругер Супер Вархок
Rule of Six	Правило Шестёрки
Run Rate	Скорость Бега
Runner Hangouts	Прибежища Бегущих
Running	Бег
Running rate	скорость Бега
Running Silent	Скрытный Режим
Ryumyo	Рюмё

R

S-K Bentley Concordat.	С-К Бентли Конкордат
Saar Special Administrative Zone	Специальная Административная Зона Саар
Saeder-Krupp Heavy Industries	Сейдер-Крупп Хэви Индастрис
safe house	Приют
Safe Houses	Приюты
Sakura Security	Сакура Секьюрити
Salish	Салишский
Salish Ranger	Салишский Рейнджер
Salish-Shidhe Council	Совет Салиш-Ши
Sally Tsung	Салли Цунг
SAMS Virtual Marketplaces	Виртуальные рынки САМС
Samurai	самурай
Samuvani Criscraft Otter	Самувани Крискрафт Оттер
Samuvani-Criscraft Otter	Самувани-Крискрафт Оттер
sap	Слеппер
Sapience	Разумность
Sarariman	сарариман
Saskatchewan	Саскачеван
Sasquatch	Сасквоч
Satellite link	Спутниковая связь
Saver's Central	Сейверс Централ
sawed-off shotgun	обрез
Scatter Diagram	Диаграмма Смещения
Scatter Table	Таблица Смещения
SCK Model 100	ШЧК Модель 100
Scorched	Выжженный
Scramble IC	ЛЁД-Скрамблер
Scratch-Built Junk	Скратч-Билт Джинк
Screamer	крикун
Scrip	скрип
sculpting	моделяция
Sea	Море
Sea Dragon's	Морские Драконы
SEAL Team 6	СпН ВМС
Search	Поиск
Seating	Вместимость
Seattle Public Library	Публичная Библиотека Сиэтла
seax	сеакс
Second Chance	Второй Шанс
Security Devices	Устройства безопасности
security door	Защитная дверь
security spider	Паук-безопасник
Security tag	Метка безопасности
Seducer	Соблазнитель
Seize the Initiative	Перехват Инициативы
Select sound filter	Избирательный звуковой фильтр
selective jamming	избирательная глушилка
Self	Само
Semi-Auto Burst	Самозарядная Очередь
semi-automatic (SA)	самозарядный (СЗ)
Semi-Automatic Burst (SB)	Самозарядная Очередь (СО)
semi-ballistics	полубалистический
Send Message	Отправить Сообщение
Sensitive System	Чувствительная Система
sensitivity to light	чувствительность к свету
Sensor	Сенсор
sensor array	Массив сенсоров
Sensor attacks	Сенсорные атаки
Sensor Defense	Защита от Сенсоров
Sensor Housings	Корпуса Сенсоров
Sensor Operations	Эксплуатация Датчиков
Sensor tag	Сенсорная метка
Sensor targeting	Сенсорное прицеливание
Sensor Test	проверка Сенсоров
Sensors	Сенсоры
Sequencer	Секвенсор
Seraphim	Серафим
Seretech	Серетех
Set Data Bomb	Установить Дата-Бомбу
Seven-7	Семь-7
Severe	Серьёзная
Shadow	Тень
Shadowland	МирТеней
shadowrun, run	бег в тени, бег
shadowrunner, runner	бегущий в тени, бегущий
Shake Up	Встряхнуть
shamanic tradition	шаманская традиция
shapeshifter	оборотень
Sharing rating	рейтинг Сцепления

Shark	Акула
Shatter	Раскол
Shell	Скорлупа
Sheraton	Шератон
Shiawase	Сиавасэ
Shiawase Cyber-5	Сиавасэ Кибер-5
Shiawase Decisions	Заключения Сиавасэ
Shiawase Kanmushi	Сиавасэ Канмуши
Shiawase Mainframe	Мейнфрейм Сиавасэ
Shielding	Экранирование
Shift Perception	Изменить Восприятие
Shin Chou Kyogo	Шин Чжоу Кёго
Shock Frills	Шоковые Примочки
shock gloves	шоковые перчатки
shock hands	шоковые руки
shock pad	амортизатор
Shooting through barriers	Стрельба сквозь преграды
Shooting Through Target Barriers	Стрельба сквозь преграды цели
shopsoft	шопсофт
Short range	Близкая дистанция
Shotgun	Дробовик
Shotguns	Дробовики
Shotozumi-rengo	Сотозуми-ренго
shoulder stock	приклад
Shuriken	сюрикен
Signal Scrub	Чистильщик Сигнала
signature	подпись
Signature Rating	Рейтинг Сигнатуры
Signature Table	Таблица Подписей
Sikorsky-Bell Microskimmer	Скорски-Белл Микроскиммер
Silence	Безмолвие
Silencer	Глушитель
Silver	Серебро
Sim Module	симмодуль
Simple Action	Простое действие
simrig	Симриг
simsense	симсенс
Simsense Vertigo	Симсенс Вертиго
Single sensor	Одиночный сенсор
Single shot(ss)	одиночный выстрел (ОВ)
Single-sens	Одночувственные
single-shot (SS)	одиночный выстрел (ОВ)
SINless	безГРЕшный
SINner	ГРЕшник
Sinthcore	Синткор
Siouan	Сиу
Sioux Nation	Нация Сиу
Sip Tidt	Сип Тидт
Sir Rigs-a-Lot	Сэр Риг-а-Лот
Sirrush	Сирруш
Situational modifiers table	Таблица ситуационных модификаторов
Sixth World	Шестой мир
skill	умение
Skilljack	скилджек
skillsoft	скилсофт
skillwires	скилвэр
Skin pocket	Кожный карман
Slamm-0!	Слам-О!
slamming	схлопнуть
Slap patch	Пластырь
slave	Подчинённый
slaved devices	подчинённое устройства
Sleaze	Слив
Sleaze Upgrade	Апгрейд Слива
Sleep regulator	Регулятор сна
Slingshot	Праща
Slot	дырка
slot and run	вставь и беги
slug	пуля
Smackdown	Взбучка
small drone	малый дрон
smart firing platform	умная стрелковая платформа
smartgoggles	смартгоглы
Smartgun	Смартган
smartgun link	канал смартгана
Smartgun System	Система Смартгана
Smartlink	Смартлинк
Smell	Обоняние
SMG	Пистолет-пулемёт (ПП)
smoke grenade	дымовая граната
Smuggler	Контрабандист
Smuggling compartment	Отсек контрабанды
Smuggling Routes	Маршруты контрабандистов
Snake	Змей
Sneak	Тихушник
Sneaking	Скрытность
Sniper Rifle	Снайперская Винтовка
Snoop	Топтун
so ka	со ка
Social	Социальный
Social Modifiers Table	Таблица Социальных Модификаторов
Social Stress	Социальный Стресс
Social Test	Социальная проверка
Society Grocers	Сосьете Гросерс
Software	Софт
Software Sellers	Софтваре Селлерс
Sonar	Сонар
Sons of Sauron	Сыны Саурона
Sony CIY-720	Сони СИЯЙ-720
Sony Emperor	Сони Император
Sorcery	Волшебство
Sorsha	Сорша
SOTA Technology	Технология СОТА
Sound link	Звуковой канал
sound suppressor	шумоподавитель
soyburger	сойбургер
SoyCrunch	СойКранч
soykaf	сойкофе
spam zone	Спам-зона
Spare clip	запасная обойма
Sparky IC	Искрящийся ЛЁД
Spatial recognizer	Пространственное распознавание
spatial recognizer	пространственный распознаватель
Speak/text/transmit phrase	Произнести фразу
Special actions	Специальные действия
Special Attribute Points	очки Специальных атрибутов
Special Damage Types	Специальные типы повреждений
Special Work Area	Специальное Рабочее Помещение
Specialized Protection	Специализированная Защита
Speed	Скорость
Speed Environment	Скоростное Окружение
speed loader	ускоритель заряжания
spell	заклинание
Spell Categories	Категории заклинаний
spell defense	Защита от заклинаний
Spell Design	Создание Заклинаний
Spell Focus	Заклинательный Фок
spell Force	Мощь заклинания
Spell Resistance	Сопротивления Заклинанию
Spell shaping	Формовка Заклинаний
Spellcaster	Заклинатель
Spellcasting	Чародейство
spellslinger	спелсингер
SpellSource	СпелСорс
Sperethiel	Сперетель
spider	паук
Spike	Спайк
Spike	Шип
SpinRad	СпинРад
spirit	дух
Spirit Affinity	Близость к Духам
Spirit Bane	Бич Духов
Spirit Focus	Фок Духа
Spirit Formula	Формулы Духов
Spirit of Air	Дух Воздуха
Spirit of Earth	Дух Земли
Spirit of Fire	Дух Огня
Spirit of Man	Дух Человека
spirit service	служба духа
Spirits Of Air	Дух Воздуха
Spirits Of Beasts	Дух Зверей
Spirits Of Earth	Дух Земли
Spirits Of Fire	Дух Огня
Spirits Of Man	Дух Человека
Spirits Of Water	Дух Воды
Splitting the Damage	Разделение Урона
Spoof Command	Фальшивая команда
sport rifle	спортивная винтовка
spotter	наблюдатель
spotting	пеленгация
Sprawl	разрастание
Sprint	Спринт
Sprinting	Спринт
sprit	спрайт
Sprite Database	База Данных Спрайтов
Squat	сквот
Squatter	Сквотер
squishy	мягкий
Stability	Стабильность
Stabilization	Стабилизация
Stabilize	Стабилизировать
Staff	Посох
Stand Up	Встать
Standard action	Обычное действие
Standard goods	Обычные товары
Standard Grenade	Обычная граната
Standard Operating Procedures (SOP)	Стандартная Рабочая Процедура (СРП)
Standby	Ожидание
static	запор
Static Bomb	Статическая Бомба
Static Veil	Пелена Статики
static zone	Статик-зона
Stealth	Незаметность (дроны)
Stealth	Стелс
Stealth rope	скрытый трос
Stealth tag	Скрытая метка
Steel Lynx	Стил Линкс
Steel Lynx Combat Drone	Стил Линкс Боевой Дрон
Step 3: Defend	Шаг 3: Защита
Step 4: Cast Spell	Шаг 4: Произнесение Заклинания
Sternschutz	Штерншульц
Steyr TMP	Стейр ТМП
Stick-n-shock	Шоковые боеприпасы
stim patch	стим-пластырь
stimulant patch	пластырь-стимулятор
Stitches	Стёжка
Stoner-Ares M202	Стоунер-Арес М202
Street	Уличные
Street	Бездомный
Street Cred	Уважение Улиц
Street Doc	Уличный док
Street Drug Dealers	Уличные Наркодилеры
Street Gang Identification	Распознание Уличных Банд
Street Gang Politics	Политика Уличных Банд
Street Gear	Уличное Снаряжение
street name	уличное имя
Street Pizza	Уличная Пицца
Street Politics	Уличная Политика
Street Samurai	Уличный Самурай
street shaman	уличный шаман
Street-level	уличный уровень
Streetline Special	Стритлайн Спешал
Strength(STR)	Сила (Сил)
stress damage	стрессовый урон
Structure	Структура
Stuffer Shack	Стафер Снак
Stun baton	Оглушающая дубинка
Stun damage	Оглушающий Урон
stunball	Оглушающий Шар
Stunbolt	Оглушающий Снаряд
Stunt	Совершить Трюк
Subduing	Захваты
submachine gun	Пистолет-пулемёт
submersion	погружение
Substance Abuse and Addiction	Злоупотребление веществами и привыкание
subvocal microphone	Субвокальный микрофон
Success test	проверка Успеха
Success Test Thresholds	Пороги проверок Успеха
Suea	Шуа
Summoning	Призыв
Sunglasses	Солнечные очки
Sunlight	Солнечный Свет
Superhuman	Сверхчеловек
Superior	Превосходящий
Suppression	Подавление
Suppressive Fire	Огонь на Подавление
Suprathyroid gland	Надщетовидка
Surfstar Marine Seacop	Сурфстар Марине Сиакоп
Surprise	Внезапность
Surprise Tests	проверка Внезапности
Survival	Выживание
Survival kit	Набор выживальщика

survival knife	аварийный нож
Sustain Complex Form	Поддержка Комплексной Формы
sustained (S)	поддерживаемое (П)
SUV	Внедорожник
Suzuki Mirage	Сузуки Мираж
Suzuki Wingman	Сузуки Вингман
Swag	сваг
swag	хабар
Swarm	Рой
Sweeteez	Свитз
Swimming	Плавание
Switch Interface Mode	Переключить Режим Интерфейса
Switch Two Matrix Attributes	Поменять Два Матричных Атрибута
Sword	Меч
Sword of Mosestalk	Меч Мозестолка
Symbiotes	Симбиоты
Synaptic booster	Синаптический усилитель
Synthacardium	Синтекардиум
synthcardium	Синтекардиум
System identification number (SIN)	ГРЕх (Глобальная Регистрация)

T

T-bird	Т-птица
Tactical combat	Тактический бой
Tag eraser	Стиратель меток
tagged	помечен
Tailored pheromones	Индивидуальные феромоны
Take Aim	Прицелиться
Take Cover	Укрыться
Takouba	Такоба
Takuri's	Такури
talislegging	талислеггинг
Talismonger	талисмонгер
Tamanous	Таманы
Tanamous	Танамус
Tar Baby IC	ЛЁД-Гиря
Targeting autosoft	Автософт Прицеливания
targeting scope	прицельные приспособления
Tarislar	Тарислар
Taro	Таро
Taser	Тазер
Taser dart	Дротик тазера
Tasking	Поручение
Taste Booster	Бустер Вкуса
Tattletale	Стукач
Taurus Omni-6	Таурус Омни-6
Teaching Test	проверка Обучения
Teamwork test	Командная проверка
Tear Gas	слезоточивый газ
Technical Knowledge	Технические Знания
technocritter	технотварь
technomancer	техномант
Telescoping staff	Телескопический посох
telesma	телесм
tempo	темпо
Temporary Magical Lodge	Временный Санктуарий
Tenochtitlt?n	Теночтитлан
Terminator	Терминатор
TerraFirst!	ТерраФист!
Terrain Modifier	Модификаторы Местности
Terrain modifiers table	Таблица Модификаторы Местности
Terrible conditions	Ужасные условия
Tesseract	Тессеракт
test	проверка
The Astral World	Астральный Мир
The Beaux	Денди
The Cubes	Кубес
The Dweller on the Threshold	Обитатель Порога
The Gravity Bar	Гравити Бар
The Smiling Bandit	Улыбающийся Бандит
The Transporter	Ориентирование
Thermal Damping	Гаситель Температуры
thermal smoke	Термально-дымовая
thermal vision	тепловое зрение
Thermite burning bar	Термитный резак
Thermographic Vision	Термографическое Зрение
Thread Complex Form	Вёрстка Комплексной Формы
Threading	Вёрстка
Threading test	проверка Вёрстки
threshold	порог
Throw Weapon	Метание Оружия
throwback	реликт
Throwing knives/shuriken	Метательный нож/сюрикен:
Throwing Weapons	Метательное Оружие
Thrown Grenades	Метательные гранаты
Thrown Knife	Метательный нож
Thunder	Гром
Thunderbird	Буревестник
Thundercloud Contrail	Тандерклауд Контраил
tiebreaker	Тай-брейк
Tilt Wing	Поворотное Крыло
Tír Ghosts	Призраки Тира
Tír na nÓg	Тир на Ног
Tír Tairngire	Тир Тейгирн
Tobacco	Табак
Tommy "the Crush" Kraczinsk	Томми "Крушила" Крачиньский
Toolbox	Инструментарий
Tools	Инструменты
Tooth Compartment	Зубной отсек
Torley	Торли
Toshiro Mitsuhama	Тоширо Мицушима
Total Darkness	Полная Тьма
Totally Jacked	Всегда Готов
Touch (T)	Касание (К)
Touch-only attack	Атака касанием
touch-only combat spell	касательное боевое заклинание
Toughness	Стойкость
Toxic Huntertakes	Токсичный Охотник
toxic magic	токсичная магия
toxic shaman	токсичный шаман
Toxic Wave	Волна Кислоты
Toxin and Drug Protection Table	Таблица Защита от Токсинов и Наркотиков
toxin attack	токсическая атака
Toxin Extractor	Экстрактор Токсинов
Toxin Resistance	Сопротивление Токсинам
Toxins, Drugs and BTLs	Токсины, Наркотики и ЛОЖь
Toyota Coaster	Тойота Костер
Toyota Gazelle	Тойота Газель
Toyota Gopher	Тойота Гофер
Toyota TLM–2	Тойота ТЛМ-2
Toyota TX13	Тойота ТХ13
Trace Icon	Отследить Иконку
Traceless Walk	Неоставляющий Следов Шаг
Tracer Rounds	Трассирующие патроны
Tracheal filter	Трахеальный фильтр
Track	Трекер
Track IC	ЛЁД-Ищейка
Tracked Drone	Гусеничный Дрон
Tracking	Выслеживание
Trade-in-dice-for-hits	Успехи-в-обмен-на-кубики
Training Rate Table	Таблица Скорости Обучения
Tranq patch	Пластырь-транквилизатор
Transcendent Grid	Трансцендентный Грид
Transponder-embedded key	Ключ со встроенным ответчиком
Transys Avalon	Трансис Авалон
Trattoria Pagilacci's	Траттория Паджилацци
trauma patch	травмо-пластырь
Tribal Culture	Племенная Культура
Tribal Dances	Племенные Танцы
Tribal leader	Вождь племени
Trick Shot	Удар-трюк
trid	трид
Trid Entertainment	Трид Зрелище
Trid Phantasm	Трид Фантазм
Trid projector	Трид проектор
Trid-set	тирд-сет
Trideo	тридео
Triox UberMensch	Триокс УберМенх
Trip beam	Лазерная сигнализация
Tripchip	Трипчип
TripleTree	ТриплТри
tripod	тренога
trode net	сеть тродов
Trodes	Троды
Trog	трог
Troll	Тролль
Truth Serum	Сыворотка Правды
truthfulness	правдивость
Tsimshian Protectorate	Цимишианский Протекторат
Tumbler	Тумблер
Tusker	кабан
tutorsoft	тьюторсофт
Twin-Gun Teddy	Двуствольный Тедди
Two-gun recoil	Отдача от двух пушек
Type	Тип
type of spirit	тип духа
Tyson Hughes	Тайсон Хьюз

U

UCAS Military Regulations	Воинские Уставы СКАШ
Ultrasound	Ультразвук
Ultrasound Sensor	Ультразвуковой сенсор
ultrasound vision system	системы ультразвукового зрения
ultrathin microwire	ультратонкое микроволокно
Unarmed Combat	Безоружный Бой
unaware	неспособный
Uncommon	Редкое
unconscious	беспамятство
Uncouth	Грубиян
Underground	Подземелье
Uneducated	Необразованный
Unexplained Genetic Expression (UGE)	Необъяснимая Генная Экспрессия (НГЭ)
United Canadian and American States (UCAS)	СКАШ (Соединенные Канадо-Америк
Unsteady Hands	Дрожащие Руки
Untrained	Нетренированный
urban brawl	городская борьба
Urban Explorer jumpsuit	Комбинезон Городского Исследователя
Use Complex Item	Применить Сложный Предмет
Use sensors	Использовать сенсоры
Use Simple Device	Использование Простого Устройст
User Modes	Режимы Пользователя
Using Computer	Использование Компьютера
Using Disguise and Impersonation	Использование маскировки и имитация
Using Skills	Применение Умения
Using Social Influence Skills	Использование Умений Социального Влияния
Uzi IV	Узи IV
Uzi V	Узи V

V

vampire sorcerer	вампир-колдун
Variable Action	Различное
Vat Maintenance	Эксплуатация Баков
Vatjob	Бочёночник
VCR	МТК
Vector	Перенос
Vector Thrust	Векторная Тяга
vectored thrust	поворачивающаяся тяга
Vehicle action	действия Техники
Vehicle and drone mounted weapons	Оружие установленное на дроне или технике
Vehicle Combat	Сражения Техники
Vehicle combat	Бой техники
Vehicle Facility	Транспортный Цех
Vehicle Schematics	Схемы Транспорта
Vehicle skill	Умение Вождения
Vehicle speeds	Скорости техники
Vehicle stats	Характеристики техники
Vehicle test modifier table	Таблица Модификаторы Проверок Техники
Vehicle Test Threshold	Пороги Проверок Техники
Vehicle tests	Проверки техники
Venom	Яд
verification system	система контроля
Very Hard	Очень Трудная
vibroknife	вибронож
vibrosword	вибромеч
Vices	Изъяны
Virally Induced Toxic Allergy Syndrome (VITAS)	Вирусный Индуцирующий Токсичный Аллергический Синдром (ВИТАС)
Virtual Machine	Виртуальная Машина
virtual reality (VR)	виртуальная реальность (ВР)
virulent Krieger strain	вирулентный штамм Криггера

Visibility	Видимость
Vision enhancement	усиление зрения
Vision magnification	Визуальное приближение
Vitals	Точно в цель
Voice Control	Контроль Голоса
Voice Modulator	Модулятор голоса
Voice recognition	Опознавание голоса
VSTOL Drone	Дрон Короткого Вертикального Взлёта
VTOL Drone	Дрон Вертикального Взлёта
Vulcan Liegelord	Вулкан Лейджлорд
Vulkan Electronaut	Вулкан Электронавт
Vulnerability	Уязвимость

W

wage mage	магораб
wageslave	раб зарплаты
Walker	Шагатель
Walker Drone	Шагающий Дрон
Walking	Шаг
Walking rate	скорость Шага
Wall Running	Бег по Стенам
Walther Palm Pistol	Вальтер Палм Пистоль
Ward	Оберег
Warrior's Code	Кредо Воина
Watcher	Часовой
Water Engulf	Водяное Засасывание
Water Marginhas	Ватер Маржинханс
Water spirit	дух Воды
Watermark	Водяные Знаки
Weak Immune System	Слабая Иммунная Система
weakness	слабость
Weapon Accessories	Оружейные Аксесуары
Weapon Focus	Оружейный Фок
weapon mount	установленное оружие
Weapon Skill	Оружейное Умение
weapons specialist	Специалист по вооружению
Weapons World	Оружейный Мир
WeaponsWorld	ВепонВорлд
Weather Control	Контроль Погоды
Westin	Вестин
Wetwork	мокруха
Wheeled Drone	Колёсный Дрон
White noise generator	Генератор белого шума
wide area network	Широкомасштабная сеть
wide spread	широкий разброс
Wide-Band Hearing	Широкочастотный Слух
Wildcats	Бешеные
Will to Live	Воля к Жизни
Willpower (WIL)	Сила Воли (СВ)
wind	ветер
Winternight	Винтернайт
Wired	вшивка
wired reflexes	вшитые рефлексы
wired system	Вэр-система
Wireless	Беспроводной
Wireless functionality	Беспроводной функционал
Wireless Link	Беспроводная связь
Wireless Smartgun	Беспроводной смартган
Wise Warrior	Мудрый Воитель
Withdrawal	Ломка
Wiz	виз
wiz gang	Виз-банда
Wizard	Маг
Wizgang	Магобанда
WizPunk	Визпанк
Wizworm	визвирм
Wolf	Волк
Wombat	Вомбат
Woodworking	Деревообработка
Wordsworth	Вордсворт
Wound Modifier	Модификатор Ран
Wrapper	Чехол
Wu Lung-We	Ву Люнг-Вэй
Wuxing	Усин
Wuxing Breezer	Усин Бризер
Wuxing Peng You 4x4	Усин Пенг Ю 4х4
Wuxing Skytower	Усин Сайтауэр
Wylie's Gala	Вилли Гала

Y

Yak	як
Yamaha Growler	Ямаха Гроулер
Yamaha Pulsar	Ямаха Пульсар
Yamaha Raiden	Ямаха Рейден
Yamaha Rapier	Ямаха Рапира
Year of the Comet	Год Кометы
Yellow Lotus	Жёлтый Лотос
Yin and Yang	Ин и Янг
Yongkang Gala Trinity	Йонгканг Гала Тринити
Yongkang-Gala Trinity	Йонгканг-Гала Тринити
yord Mongkut	Йорд Монгкут
You Know a Guy	Ты Знаешь Парня
You Should Not Eat So Much!	Вы Не Должны Есть Так Много!
youxia	мститель
Yuri Shibanokuji	Юрий Шибанокуджи

Z

Zaibatsu	дзайбацу
Zemlya-Poltava Crest	Земля-Полтава Крест
Zen	Дзен
Zero	Зеро
Zero-Zone	Зона Зеро
Zhejiang Shenying Industries Raptor	Жезанг Шейнинг Индастрис Раптор
Zoé	Зое
Zurich-Orbital Gemeinschaftsbank	Цюрих-Орбитал Гемайншафт банк

Боевые Действия

Свободные действия	
Прицельный Выстрел	Извлечь Обойму Смартгана
Бег	Несколько Атак
Бросить Предмет	Изменить Режим Связанного Устройства
Упасть Ничком	Произнести фразу
Простые действия	
Активация Фока	Скорострел
Зов Духа	Подготовка Оружия
Изменить Режим Устройства	Безрассудное Чародейство
Приказ Духу	Перезарядка Оружия (см. таблицу)
Освобождение Духа	Извлечь Обойму
Выстрел из Лука	Изменить Восприятия
Выстрел (СЗ, ОВ, ОЧ, ПА)	Прицелиться
Вставить Обойму	Укрыться
Рассмотреть Подробно	Метание Оружия
Поднять/Положить Предмет	Использование Простого Устройства
Сложные действия	
Астральная Проекция	Рукопашная Атака
Изгнание Духа	Перезарядка Оружия (см. таблицу)
Произнесение Заклинания	Риггерское Впрыгивание
Выстрел (СЗ, ОВ, ОЧ, ПА) (ПА)	Спринт
Стрельба Длин. или Сз. очередью	Призыв Духа
Стрельба из установленного на машину оружия	Применение Умения
Прерывающие действия	
Блок	Залечь
Уворот	Перехват
Плотная Оборона	Парирование

Проверки Социальных Умений

Бросок персонажа	Бросок цели
Обман + Харизма [Социальный]	Обман + Харизма [Социальный]
Этикет + Харизма [Социальный]	Проницательность + Харизма [Социальный]
Имитация + Харизма [Социальный]	Проницательность + Интуиция [Ментальный]
Запугивание + Харизма [Социальный]	Харизма + Сила Воли
Лидерство + Харизма [Социальный]	Лидерство + Сила Воли [Социальный]
Переговоры + Харизма [Социальный]	Переговоры + Харизма [Социальный]
Выступление + Харизма [Социальный]	Харизма + Сила Воли

Интервалы Длительных Проверок

Задача	Временной Интервал
Быстрая	1 Боевой Ход
Скорая	1 минута
Короткая	10 минут
Средняя	30 минут
Долгая	1 час
Затратная	1 день
Истощающая	1 неделя
Грандиозная	1 месяц

Модификаторы Рукопашной

Ситуация	Модификатор набора кубиков
Атакующий совершает натиск	+2
Атакующий лежит	–1
Атакующий совершает Прицельный Выстрел	–4
Персонаж атакует несколько целей	Разделите набор кубиков
Персонаж обладает тактическим преимуществом	+2
Персонаж использует оружие в неведущей руке	–2
Атакующий ранен	–модификатор ран
Защищающийся принимает натиск	+1
Модификаторы окружения	Используйте Свет и Видимость
Союзник атакующего действует в рукопашной	+1 или Командная работа
Оппонент лежит	+1
Атака касанием	+2

Пороги проверок Успеха

Сложность	Порог
Простая	1
Средняя	2
Трудная	4
Очень Трудная	6
Крайняя	8–10

Пороги Длительных Проверок

Сложность	Порог
Простая	6
Средняя	12
Трудная	18
Очень Трудная	24
Крайняя	30+

Схема атрибутов Инициативы

Тип Инициативы	Атрибуты	Начальный кубик Инициативы
Физическая	Реакция + Интуиция	1к6
Астральная	Интуиция x2	2к6
Матричная: ДР	Реакция + Интуиция	1к6
Матричная: колд-сим ВР	Обработка Данных + Интуиция	3к6
Матричная: хот-сим ВР	Обработка Данных + Интуиция	4к6
Риггинг с ВР	Реакция + Интуиция	1к6

Матричные действия

Свободные действия	Простые действия	Сложные действия		
Загрузить Программу	Призвать/Отозвать Спрайта	Сломать Файл	Удалить Матричную Сигнатуру	Впрыгнуть в Ригнутое Устройство
Поменять Два Матричных Атрибута	Сменить Иконку	Брутфорс	Форматировать Устройство	Фальшивая команда
Поменять Две Программы	Приказ Спрайту	Проверить Очки Наблюдения	Грид-Скачок	Перезагрузить Устройство
Выгрузить Программу	Отджекиться	Взломать Файл	Взлом на Лету	Компиляция Спрайта
	Предложить Метку	Уронить Программу	Скрыться	Декомпиляция Спрайта
Варьирующиеся действия	Отправить Сообщение	Дата-Шип	Заглушить Сигналы	Удалить Резонансную Сигнатуру
Контролировать Устройство	Переключить Режим Интерфейса	Обезвредить Дата-Бомбу	Топтун	Убить Комплексную Форму
Поиск в Матрице		Редактировать Файл	Восприятие Матрицы	Зарегистрировать Спрайта
		Войти/Покинуть Хост	Отследить Иконку	Вёрстка Комплексной Формы
		Удалить Метку	Установить Дата-Бомбу	

Социальные модификаторы

Общие модификаторы	Вес модификатора	Общие модификаторы	Вес модификатора
Отношение НИП к персонажу:			
Дружественное	+2	Нейтральное	+0
Подозрительное	–1	Предвзятое	–2
Враждебное	–3	Агрессивное	–4
Желаемый персонажем исход:			
Выгоден НИП	+1	Не важен для НИП	+0
Неприятен НИП	–1	Вреден НИП	–3
Губителен для НИП	–4	Воздействие заклинания контроля мыслей\эмоций	–1 за успех
Персонаж (хорошо) известен на улицах	+ (Уважение Улиц, см. стр. 402)	Субъект (хорошо) известен на улицах	– (Уважение Улиц, см. стр. 402)
У субъекта есть «туз в рукаве»	+2†	Субъект романтически настроен к персонажу	+2
Персонаж под кайфом	–1§		
Модификаторы Обмана	**Вес модификатора**	**Модификаторы Обмана**	**Вес модификатора**
У персонажа есть подтверждения	+1 или 2	Субъект отвлечён	+1
Субъект имеет время на раздумья	–1		
Модификаторы Этикета	**Вес модификатора**	**Модификаторы Этикета**	**Вес модификатора**
Персонаж несоответствующе одет или непристойно выглядит	–2	Персонаж явно нервничает, взволнован или в ярости	–2
Субъект отвлечён	–1†		
Модификаторы Запугивания	**Вес модификатора**	**Модификаторы Запугивания**	**Вес модификатора**
Персонаж внешне солиднее	От +1 до +3	Субъект внешне солиднее	От –1 до –3
Персонажей больше чем субъектов	+2	Субъектов больше чем персонажей	–2
Персонаж несёт оружие или очевидную магию	+2	Субъект несёт оружие или очевидную магию	–2
Персонаж причиняет (или причинял) субъекту физическую боль (пытки)	+2	Субъект игнорирует опасность или не считает, что персонаж «способен на такую гдупость»	+2†
Модификаторы Лидерства	**Вес модификатора**	**Модификаторы Лидерства**	**Вес модификатора**
Персонаж превосходит субъекта статусом	От +1 до +3	Субъект превосходит персонажа статусом	От –1 до –3
Персонаж явно авторитетная фигура	+1	Персонаж — не часть слоя общества субъекта	От –1 до –3
Субъект фанат или предан персонажу	+2		
Модификаторы Переговоров	**Вес модификатора**	**Модификаторы Переговоров**	**Вес модификатора**
Персонаж не сведущ в базовых знаниях о ситуации	–2§	У персонажа есть материалы для шантажа или мощный козырь	+2§

** Если не указано иного модификатор применяется к набору кубиков действующего персонажа.*

† Этот модификатор применяется к набору кубиков цели персонажа

§Этот модификатор может применяться к набору кубиков любого персонажа.

Таблица Дальности

	Близкая	Средняя	Дальняя	Сверхдальняя
Модификатор набора кубиков	**+0**	**–1**	**–3**	**–6**
Пистолеты	**Дальность в метрах**			
Тазер	0–5	6–10	11–15	16–20
Скрытый пистолет	0–5	6–15	16–30	31–50
Лёгкий Пистолет	0–5	6–15	16–30	31–50
Тяжёлый Пистолет	0–5	6–20	21–40	41–60
Автоматы	**Дальность в метрах**			
Автоматический пистолет	0–5	6–15	16–30	31–50
Пистолет-пулемёт	0–10	11–40	41–80	81–150
Штурмовая Винтовка	0–25	26–150	151–350	351–550
Длинноствольное Оружие	**Дальность в метрах**			
Дробовик (игла)	0–15	16–30	31–45	45–60
Дробовик (пуля)	0–10	11–40	41–80	81–150
Снайперская Винтовка	0–50	51–350	351–800	801–1,500
Тяжёлое Оружие	**Дальность в метрах**			
Лёгкий пулемёт	0–25	26–200	201–400	401–800
Средний/Тяжёлый пулемёт	0–40	41–250	251–750	751–1,200
Штурмовая пушка	0–50	51–300	301–750	751–1,500
Гранатомёт	5–50*	51–100	101–150	151–500
Пусковая установка	20–70*	71–150	151–450	451–1,500
Метательное оружие	**Дальность в метрах**			
Лук	0–Сила	Сила x 10	Сила x 30	Сила x 60
Лёгкий арбалет	0–6	7–24	25–60	61–120
Средний арбалет	0–9	10–36	37–90	91–150
Тяжёлый арбалет	0–15	16–45	46–120	121–180
Ударное оружие	**Дальность в метрах**			
Метательный нож	0–Сила	Сила x2	Сила x3	Сила x5
Сюрикен	0–Сила	Сила x2	Сила x5	Сила x7
Метательные гранаты	**Дальность в метрах**			
Обычная	0–Сила x2	Сила x4	Сила x6	Сила x10
Аэродинамичная	0–Сила x2	Сила x4	Сила x8	Сила x15

** См. Минимальная дальность запуска, стр. 193*

Чувствование

Успехи	Получаемая информация
0	None
1	Общее состояние здоровья субъекта (здоров, ранен, болен и т.п.). Общее эмоциональное состояние или ощущение субъекта (счастлив, печален, разозлён и т.п.). Пробуждён ли субъект или нет?
2	Наличие и расположение кибервэра. Класс магии субъекта (огненный элементаль, заклинание манипуляции, фок силы, ритуал проклятья и т.д.). Если вы ранее видели ауру субъекта, вы можете узнать его независимо от физической маскировки или изменений.
3	Наличие и расположение альфавэр киберимплантов. Равна ли Сущность и Магия субъекта вашей, если нет, то выше или ниже. Равна ли Мощь субъекта вашей Магии, если нет, то выше или ниже. Общая диагностика любых расстройств (болезней или токсинов) имеющихся у субъекта. Любые имеющиеся на субъекте астральные подписи.
4	Наличие и расположение биовэра и бетавэр киберимплантов. Точное значение Сущности, Магии и Мощи субъекта. Точный источник любой астральной подписи (боевое заклинание, алхимическое боевое заклинание, дух воздуха и т.п.).
5+	Наличие и расположение дельтавэр киберимплантов, гено-терапии и нанотехнологий. Точная диагностика любых болезней или токсинов имеющихся у субъекта. Факт того, что субъект является техномантом.

Модификаторы Окружения

P. 175

Видимость	Свет/блики	Ветер	Дальность	Модификатор
Чисто	Яркий Свет/ Нет Бликов	Штиль или Лёгкий Бриз	Близкая	—
Лёгкий Дождь/Смог/Туман	Мало Света/Слабые Блики	Слабый Ветер	Средняя	–1
Умеренный Дождь/Смог/Туман	Сумерки/Умеренные Блики	Умеренный Ветер	Дальняя	–3
Сильный Дождь/Смог/Туман	Полная Тьма/Ослепляющие Блики	Сильный ветер	Сверхдальняя	–6
Комбинация 2 и более состояний — уровень строки -6				–10

Ситуационные модификаторы

P. 176

Ситуация	Модификатор набора кубиков атакующего
Атакующий стреляет из укрытия с формирователем изображения	–3
Атакующий стреляет из движущейся машины	–2
Атакующий находится в рукопашной	–3
Атакующий бежит	–2
Атакующий применяет оружие неосновной рукой	–2
Атакующий ранен	– модификатор ран
Огонь вслепую	–6
Прицельный выстрел	–4
Наведение с Прицеливанием	+1 к набору кубиков, +1 к Точности
Беспроводной смартган	+1 (на снаряжении)/+2 (имплантированный)

Шум и использование Матрицы

P. 231

Физическое расстояние до цели	Уровень Шума
Прямое подключение (любая дистанция)	0
До 100 метров	0
101-1,000 метров (1 км)	1
1,001-10,000 метров (10 км)	3
10,001-100,000 метров (100 км)	5
Больше 100 км	8

Ситуация	Уровень Шума
Плотная листва	1 за каждые 5 метров
Клетка Фарадея	Нет сигнала, действия заблокированы
Пресная вода	1 за каждые 10 см
Глушение	1 за каждый успех действия Заглушить Сигналы
Прошитая металлом земля или стена	1 за каждые 5 метров
Соленая вода	1 за каждый сантиметр
Спам- или статик- зона	Рейтинг
Поглотители беспроводного сигнала (например, обои или краска)	Рейтинг

Модификаторы Защиты

P. 189

Ситуация	Модификатор набора кубиков
Защищающийся внутри движущегося транспорта	+3
Защищающийся лежит	–2
Защищающийся не знает о атаке	Защита невозможна
Защищающийся ранен	–модификатор ран
У атакующего больше Досягаемость	–1 к защите за каждую разницу в Досягаемости
У защищающегося больше Досягаемость	+1 к защите за каждую разницу в Досягаемости
Защищающийся принимает Натиск	+1
Защищающийся отражал другую атаку	–1 за каждую предыдущую атаку

Ситуация	Модификатор набора кубиков
Атакующий стреляет из иглового дробовика узким разбросом	–1
Атакующий стреляет из иглового дробовика средним разбросом	–3
Атакующий стреляет из иглового дробовика широким разбросом	–5
Атакующий стреляет в полностью автоматическом режиме (Сложное)	–9
Атакующий стреляет длинной очередью или в ПА режиме (Простое)	–5
Атакующий стреляет обычной или самозарядной очередью	–2
В защищающегося от рукопашной атаки стреляют	–3
Защищающийся бежит	+2
Защищающийся/Цель имеет Хорошее укрытие	+4
Защищающийся/Цель имеет Частичное укрытие	+2
Атака по площади	–2

Вознаграждения деньгами

P. 376

Базовая ставка	3,000¥
Ситуация	**Модификатор**
Максимальный набор кубиков противника	+ (Набор кубиков / 4)
В бою противник превосходил ПИ числом 3 к 1	+1
В бою противник с Рейтингом Профессионализма 4 и выше превосходил ПИ числом 2 к 1 (не суммируется с предыдущим)	+1
Столкновение со стаей как минимум из 6 тварей	+1
ПИ встретили не менее трёх различных духов (помимо, часовых) в одной сцене	+1
Бегущие сделали работу впечатляюще быстро и/или изящно	+1
Бегущие рисковали публичным разоблачением во время бега*	+1
Непосредственный контакт с одной из самых опасных сил Шестого Мира (Красными Самураями, Зона Зеро Мицушима и т.д.)	+1
Модификаторы цены	
Обычный бег	0%
(ничего особенного, обычная работы бегущего)	
Хладнокровные ублюдки	+10-20%
(мокруха, помощь корпам прессовать людей, перевозка наркотиков, работорговля)	
Белые и пушистые	–10-20%
(косплей робингуда, помощь «малым мира сего»)	

SHADOWRUN®

Генератор случайного бега

Совершите бросок по каждой таблице и заполните пробелы - получите идею для бега!

Более подробно проектирование бега описано в главе **Советы МИ** на странице 360.

Перед новой работой бегущие встречаются в **%место_встречи%**.

Их нанял **%наниматель%** для **%тип_работы%**, цель **%макгаффин%**.

Но всё не так просто, ведь **%осложнение%**!

Место встречи

Бросок 1к6

1	Бар, клуб или ресторан
2	Склад, док, завод или неиспользуемое помещение
3	Пустоши или городская дыра
4	Движущийся транспорт
5	Матричный хост
6	Астрал

Наниматели

Бросок 2к6

2	Секретное общество (*Чёрная Ложа*, *Нация Людей*)
3	Политическая группа или активисты (*политклуб Гуманистов*, *Матери Метачеловечества*)
4	Правительство или государственное агентство
5–6	Малая корпорация (A-уровень или меньше)
7–8	Мегакорпорация (AA-уровень или больше)
9	Криминальный синдикат (*Якудза*, *Мафия*)
10	Магическая группировка (*Иллюминанты Нового Рассвета*)
11	Частное лицо
12	Экзотическое или мистическое существо (свободный дух, дракон, ИИ)

Тип работы

Бросок 1к6

1	Датастил
2	Убийство или разрушение
3	Извлечение или заброска
4	Отвлечение
5	Защита
6	Доставка

Макгаффины

Бросок 1к6

1	Ключевой сотрудник
2	Прототип продукта
3	Передовая технология
4	Биоинженерная форма жизни
5	Магически предмет
6	Городское здание, сельский район или инфраструктурный объект

Осложнения

Бросок 1к6

1	Охрана неожиданно хороша
2	Вмешивается третьей стороны
3	Цель не то, чем кажется (группе солгали)
4	Работа требует редкого оборудования
5	Цель перемещена или перемещается
6	Наниматель ведёт двойную игру

© 2013 The Topps Company, Inc. Shadowrun is a registered trademark of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Permission given to copy for personal use.

SHADOWRUN®

Персонаж _____

Игрок _____

Примечания _____

Личные данные

Имя/основной псевдоним

Метатип **Национальность**

Возраст **Пол** **Рос** **Вес**

Уважение Улиц **Огласка** **Общественная Осведомлённость**

Карма **Всего кармы** **Прочее**

Основная боевая информация

Основная броня Рейтинг

Основное стрелковое оружие

Ур. Точн. БР Режим КО Боеп.

Основное рукопашно оружие

Досяг. Ур. Точн. БР

Атрибуты

Тело		**Сущность**	
Ловкость		**Магия/Резонанс**	
Реакция		**Инициатива**	
Сила		**Матричная Иниц.**	
Сила Воли		**Астральная Иниц.**	
Логика		**Самообладание**	
Интуиция		**Оценка Намерений**	
Харизма		**Память**	
Грань		**Подъём/Перенос**	
Очки Грани	⬡⬡⬡⬡⬡⬡⬡	**Передвижение**	

Физический предел: **Ментальный предел:** **Социальный предел:**

Счётчик Состояния

Трек Физического урона

-1 -2 -3 -4 -5 -6

У персонажа есть 8 + (Тело /2, округление вверх) клеток, вычеркните лишние

Трек Оглушающего урона

-1 -2 -3 -4

У персонажа есть 8 + (Сила Воли /2, округление вверх) клеток, вычеркните лишние

Переполнение _____

За каждые 3 клетки урона на любом Счётчике Состояния, персонаж получает штраф -1 к набору кубиков всех проверок; эти модификаторы складываются между собой, см. Модификаторы Ран, стр. 179

Умения

Умение	Рейт.	Тип	Умение	Рейт.	Тип
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З
		А/З			А/З

Качества

Качество	Примечания	Тип
		П/О
		П/О
		П/О
		П/О
		П/О
		П/О
		П/О
		П/О
		П/О
		П/О

Документы/Уровни Жизни

Основной Уровень Жизни

Нюйен **Лицензии**

Фальшивые документы / Иные Уровни Жизни / Резервы / Лицензии

Контакты

Имя	Лояльность	Связи	Благосклонность

Перевод: ГМД
Версия 1.0

© 2013 The Topps Company, Inc. Shadowrun is a registered trademark of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Permission given to copy for personal use.

Персонаж

Игрок

Примечания

Стрелковое оружие

Оружие	Урон	Точн.	БР	Режим	КО	Боеп.

Рукопашное оружие

Оружие	Досяг.	Урон	Точн.	БР

Броня

Броня	Рейтинг	Notes

Кибердека

Модель | Атака | Слив

Рейтинг Устройства | Обработка Данных | Брандмауэр

Программы

Счётчик Матричного Состояния 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Аугментации

Аугментация	Рейтинг	Примечания	Сущность

Транспорт

Модель | Управляемость

Ускорение | Скорость

Пилот | Тело

Броня | Сенсор

Примечания

Снаряжение

Предмет	Рейтинг

Заклинания/Заготовки/Ритуалы/ Комплексные формы

З/З/Р/КФ	Тип/Дальность	Длительность	Истощение

Силы адепта и другие способности

Название	Рейтинг	Примечание

Перевод: ГМД
Версия 1.0

© 2013 The Topps Company, Inc. Shadowrun is a registered trademark of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Permission given to copy for personal use.